

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo⁶⁴ • Dreamcast

СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

Duke Nukem Forever
Dead or Alive 2
Soul Calibur...
Oni
Clans
Flb: Agressor
Nascar 3
Wages of Sin
Sega Rally 2
Crazy Taxi
Force 21
Silent Hill
WM
Piranha
Dino Crisis...

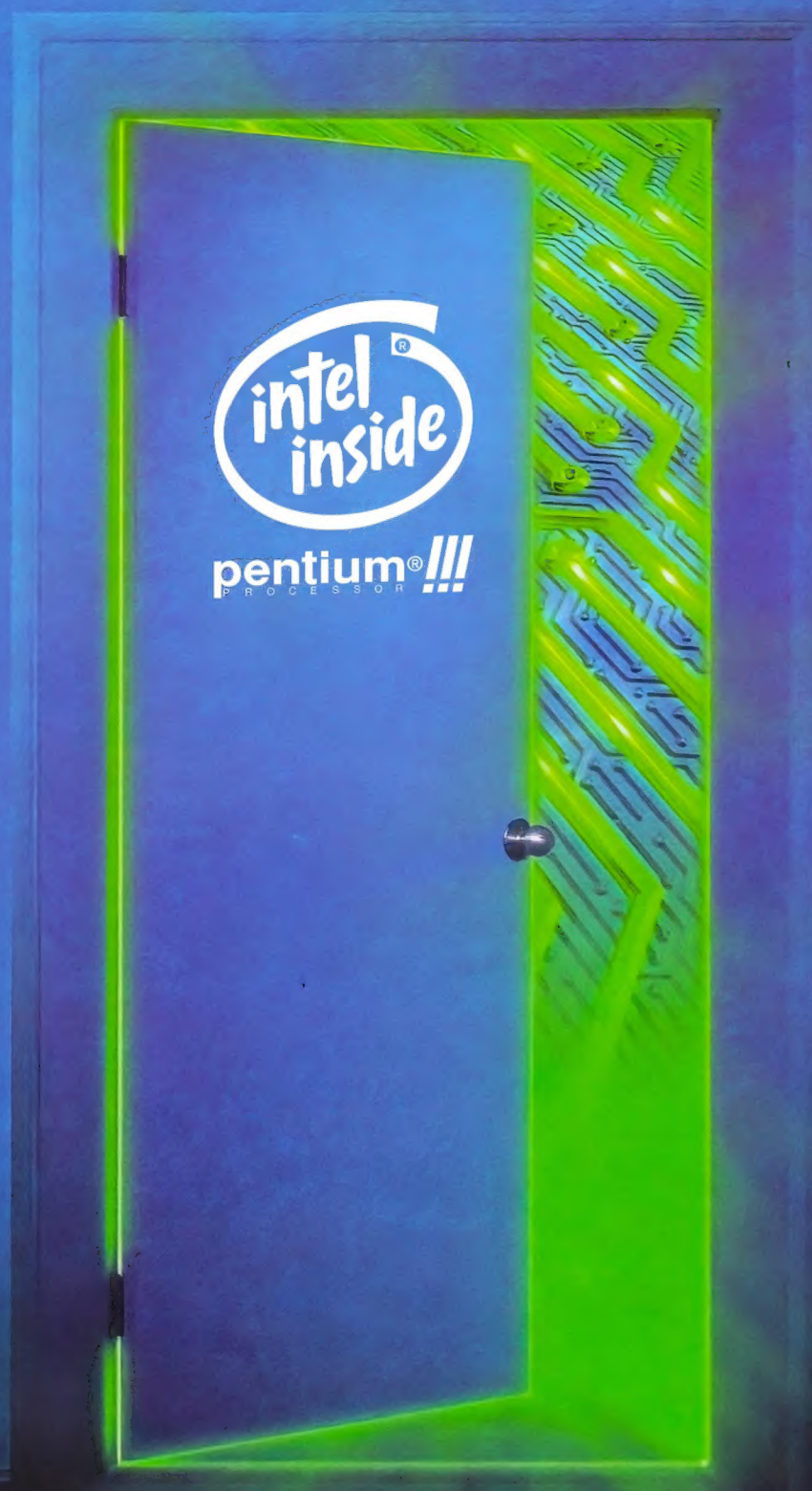
ЭМУЛЯТОР 3Dfx!

**MECHWARRIOR III
IMPERIALISM 2
8-ой АМУЛЕТ**



Представляем процессор Pentium® III
компании Intel®.
Путь к новым возможностям Интернет.

this way in™



www.intel.ru

Процессор Pentium® III компании Intel® уже здесь. Независимо от того, играете ли Вы, делаете покупки или просто путешествуете в Интернет, новый процессор Pentium III значительно расширит Ваши возможности. Перед Вами открывается путь к новым глубинам Интернет. Более подробную информацию Вы найдете, посетив нашу Web-страницу: www.intel.ru

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | |
|---------------------|--------------------------------------|
| 2-ая стр. обл. | Intel |
| 3-ая стр. обл., 059 | Sony |
| 4-ая стр. обл. | «1С» |
| 005 | Клуб «1ГГц» |
| 007 | «Алион Трэйдинг» |
| 009 | «Акелла» |
| 011 | «Бука» |
| 013 | Спец. выпуск «СИ» |
| 015, 017, 019 | E@Shop |
| 021 | MTV |
| 023 | журнал «Хакер» |
| 024 | DataForce |
| 025 | «Караван» |
| 027 | Станция 106.8 |
| 043 | журнал «Official PlayStation Russia» |
| 060 | Клуб «Орки» |

ВНИМАНИЕ!

«Страна Игр» выходит 2 раза в месяц. Спрашивайте в продаже 2-го и 16-го числа каждого месяца.

Журнал с CD-ROM комплектуется постером.



Издательство ищет главного редактора для нового молодежного журнала. От 25 лет, с опытом работы. Огромные возможности.

Резюме присылайте по факсу 125-0211 или на e-mail: dmitri@gameland.ru



СИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ...

| | |
|-----|------------------|
| 003 | Содержание |
| 004 | Железные Новости |
| 006 | Новости |
| 008 | Содержание CD |

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

| | |
|-----|----------------------------|
| 010 | Российская Лига Battletech |
|-----|----------------------------|

ХИТ?

| | |
|-----|--------------------|
| 014 | Восьмой Амулет |
| 016 | Mechwarrior 3 |
| 018 | Duke Nukem Forever |

ОНЛАЙН С Сергеем ДОЛИНСКИМ

| | |
|-----|--|
| 020 | Эмулятор 3Dfx от AFD Inc. Обгоняет VODOO! даже на «хилых» машинах... |
| 020 | PlayLink: рождение нового игрового он-лайн клуба |
| 022 | «Правильные» окна |
| 022 | StarCraft: летучий Zealot с атомными бомбами |
| 022 | Battle.net: и в чате есть секреты! |
| 024 | Voice f/x: твой командирский голос! |
| 024 | Вы уже послали «спам» в Китай? |
| 025 | FIFA'98 Road to World Cup: все то, чего там пока нет... |
| 026 | Три полезные штучки... |

В РАЗРАБОТКЕ

| | |
|-----|----------------------------|
| 028 | Piranha |
| 029 | WM |
| 030 | Clans |
| 031 | Oni |
| 032 | The Real Neverending Story |
| 033 | Machines |
| 034 | Beneath |
| 034 | Force 21 |
| 035 | Veiled Threat |
| 036 | Dino Crisis |
| 037 | World Driver |
| 037 | Snowboard Supreme |
| 038 | Dead or Alive 2 |
| 039 | Ape Escape |
| 039 | Armored |
| 040 | Omega Boost |
| 040 | Crazy Taxi |
| 041 | Soul Calibur |

ОБЗОР

| | |
|-----|------------------------------|
| 042 | Imperialism 2 |
| 044 | Superbike World Championship |
| 045 | F16: Aggressor |
| 046 | Nascar 3 |
| 047 | Wages of Sin |
| 048 | Sega Rally 2 |
| 049 | Silent Hill |

ТАКТИКА, СЕКРЕТЫ

| | |
|-----|---|
| 050 | Heroes of Might and Magic III (описание всех героев, с краткой характеристикой) |
| 058 | Секреты для PC |

КУРЬЕР ПРЕССЕРВИС

С 1-го марта вы можете получать журналы Страна Игр, Хакер и PlayStation с бесплатной доставкой на дом в удобное для вас время в течении рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

284-56-04, 280-34-72, 280-80-64, 280-92-47

НАИМЕНОВАНИЕ ЦЕНА С ДОСТАВКОЙ

| | |
|------------------------|----|
| «СТРАНА ИГР» без CD | 32 |
| «СТРАНА ИГР» с CD | 58 |
| «OFFICIAL PLAYSTATION» | 42 |
| «ХАКЕР» | 32 |
| СТАРЫЕ НОМЕРА: | |
| «СТРАНА ИГР» без CD | 15 |
| «СТРАНА ИГР» с CD | 20 |

Агентству требуются курьеры на постоянную работу. Звоните по телефону 284-56-04.

Список игр в алфавитном порядке

| | | |
|------------------------------|-------------------|-----|
| PC | Wages of Sin | 047 |
| Armored | WM | 029 |
| Beneath | Восьмой Амулет | 014 |
| Clans | PS | |
| DataForce | Ape Escape | 039 |
| Duke Nukem Forever | Armored | 039 |
| F16: Aggressor | Dino Crisis | 036 |
| Force 21 | Omega Boost | 040 |
| HOMM3 | Silent Hill | 049 |
| Imperialism 2 | Snowboard Supreme | 037 |
| Machines | N64 | |
| Mechwarrior 3 | Armored | 039 |
| Nascar 3 | World Driver | 037 |
| Oni | DC | |
| Piranha | Crazy Taxi | 040 |
| Sega Rally 2 | Dead or Alive 2 | 038 |
| Snowboard Supreme | Sega Rally 2 | 048 |
| Superbike World Championship | Snowboard Supreme | 037 |
| The Real Neverending Story | Soul Calibur | 041 |
| Veiled Threat | | |

РЕДАКЦИЯ

| | | |
|----------------------|----------------------|---------------------------|
| Сергей Лянг | serge@gameland.ru | ответственный редактор |
| Петр Давыдов | pdavydov@gameland.ru | редактор PC |
| Борис Романов | boris@gameland.ru | редактор Видео |
| Сергей Долинский | dolser@gameland.ru | редактор Онлайн |
| Эммануил Эдж | emik@gameland.ru | корреспондент в США |
| Дмитрий Эстрин | estrin@gameland.ru | специальный корреспондент |
| Сергей Овчинников | ovch@gameland.ru | технический редактор |
| Виталий Гербачевский | vr@gameland.ru | корректор |

GAMELAND ONLINE

| | | |
|-----------------|----------------------|--------------|
| Борис Сковорцов | boris@gameland.ru | WEB-master |
| Академик | akademik@gameland.ru | WEB-редактор |

ART

| | | |
|--------------------|--------------------|------------------|
| Серг Долгов | serge@gameland.ru | обложка |
| Сергей Лянг | serge@gameland.ru | дизайн и верстка |
| Леонид Андруцкий | leonid@gameland.ru | дизайн и верстка |
| Владислав Пискунов | vlad@gameland.ru | фотографии |

ПРОИЗВОДСТВО

| | | |
|------------------|--------------------|--------------------------|
| Леонид Андруцкий | leonid@gameland.ru | цветоделение |
| Борис Сковорцов | boris@gameland.ru | обслуживание компьютеров |
| Ерванд Мовсисян | | техническая поддержка |

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

| | | |
|--|------------------|---------------------|
| Игорь Пискунов | igor@gameland.ru | руководитель отдела |
| тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211 | | |

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

| | | |
|--|----------------------|--|
| Владимир Смирнов | vladimir@gameland.ru | |
| Самвел Анташян | samvel@gameland.ru | |
| тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211 | | |

GAMELAND PUBLISHING

| | | |
|--------------------|--------------------|-----------------------|
| «АГАРУН Компани» | | учредитель и издатель |
| Дмитрий Агарунов | dmitri@gameland.ru | директор |
| Владислав Пискунов | vlad@gameland.ru | администратор |
| Юрий Королев | yuri@gameland.ru | финансовый директор |

| | |
|-----------|---|
| Для писем | 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652 |
| Web-Site | http://www.gameland.ru |
| E-mail | magazine@gameland.ru |

Вывод на пленки осуществлен «ХГС»
Отпечатано с готовых диапозитивов в типографии «Пресса»
Заказ №2

Тираж 56 000 экземпляров
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

GAMELAND MAGAZINE

| | | |
|--|--------------------|-----------|
| AGAROUN Company | | publisher |
| Dmitri Agaronov | dmitri@gameland.ru | director |
| phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211 | | |
| Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc. | | |
| phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129 | | |

3D-ФИЛОСОФИЯ. Новое поколение

Н

овое поколение 3D-акселераторов на сегодняшний день можно считать уже окончательно оформившимся. К середине весны все лидеры этой индустрии, от Sony, Videologic и 3dfx до Nvidia, S3, Matrox и ATI успели не только анонсировать свои новые проекты, но и, в подавляющем большинстве случаев, показать уже готовые карты на базе новых процессоров журналистам и даже (в случае с ATI) выпустить готовую продукцию на рынок.



Технологические гемки G400, как всегда, оказались впечатляющими. Но слишком далеки от реальности...

В результате же сформировалась самая плотная за всю историю линейка проектов, из которых лишь перспективы условно включены в этот список PlayStation II, да Voodoo 3 выглядят относительно безоблачными. Остальным же конкурентам предстоит сделать очень многое, чтобы их продукты полюбили пользователи. Сегодня мы решили наряду с самыми последними новостями (а

Matrox G400

свои чипы за последние две недели анонсировали Matrox и Nvidia) ознакомить вас и с остальными претендентами на ваши кошельки, которые уже летом начнут постепенно появляться на прилавках магазинов. Каждая из соревнующихся компаний пытается придать своему проекту собственное лицо посредством совершенно различного маркетинга и (реже) включения в конфигурацию плат особых функций. Особая прелесть летних поколений акселераторов заключается в самой разнообразной и смелой ценовой политике страстно желающих остаться на рынке в одиночестве конкурентов.

Как ни странно, зачастую именно имидж определяет, какой покупатель придет за Riva TNT2, а какой предпочтет поставить на свою машину Voodoo 3. В последнее время производителям акселераторов все сложнее и сложнее стало убеждать пользователей в том, что приобретение их продукции способно значительно улучшить их впечатления от игр. Наверное, на данный момент эта проблема значит для них даже больше, чем мимолетные столкновения с конкурентами. Картинки на коробке и предоставляемые в ком-

Новый логотип 3dfx голжен заставить вас поверить в обновление компании. 3dfx- это стильно!



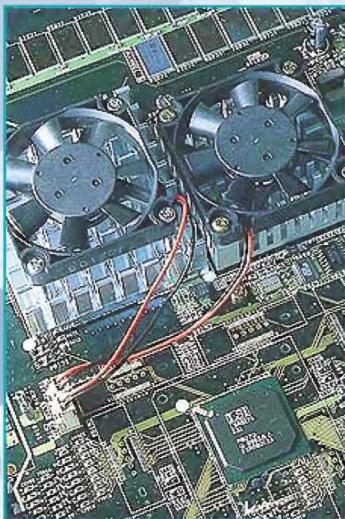
Выпуска из личного дела: «С.Овчинников. Год рождения: 1978. Геймер-стаж: 13 лет. Освоенные платформы: Spectrum, PC, N64, PSX, SNes, Genesis. Мечта: Идеальная RPG. Любимые игры: Mario 64. Последний фаворит: Sega Rally 2, Sonic Adv., Shenmue.»

плекте второсортные игрушки больше не имеют особого влияния. Другое дело, если на «пожилых» акселераторах новые творения id, Epic или EA начинают безбожно тормозить — однако пока что на более-менее приличном компьютере можно почти спокойно играть даже имея «копейку», первую модель Voodoo. Разумеется, разница между 20 и 90 кадрами в секунду заметна любому невооруженному взгляду. Но вот обеспечиваемый прирост производительности по сравнению, скажем, с Voodoo 2 или TNT не столь значителен, и увеличение разрешения с 800x600 до 1600x1200 заметят далеко не все игроки, да и количество кадров в данном случае уже не является определяющим. Значит, каждой компании придется придумывать собственные фокусы, чтобы показать превосходство

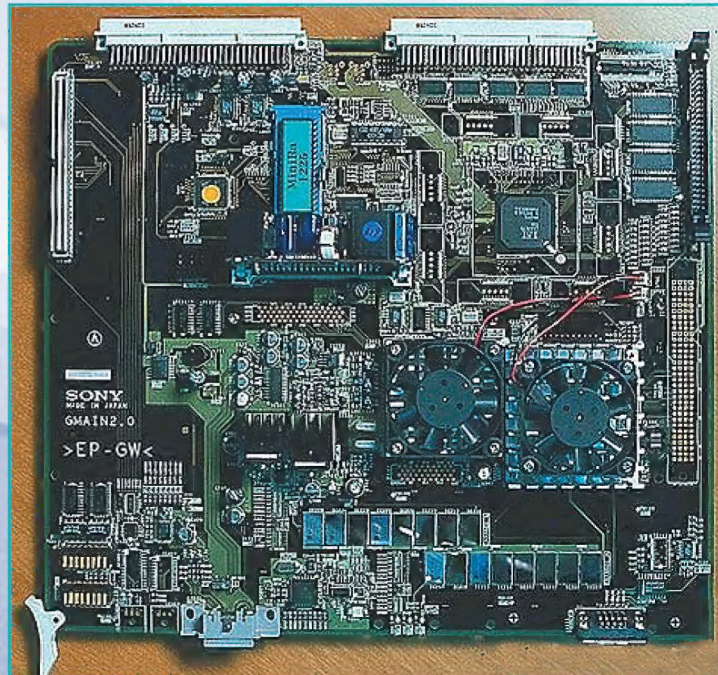
собственных технологий. 3dfx, по всей видимости, собирается исходить лишь из своего положения на рынке. Самая популярная торговая марка, заявленные сверхвысокие характеристики (в отличие от прежних кампаний, теперь 3dfx на каждом углу кричит о том, что Voodoo 3 способен обрабатывать до 8 миллионов полигонов в секунду). Дружба с id, да и со многими другими игровыми компаниями, кроме Electronic Arts, теперь закончилась, так что у Voodoo 3 не будет преимуществ Glide, которыми смело пользовались все прошлые проекты компании. Glide постепенно уходит в тень, а с производительностью в Direct 3D, 3dfx, так и не сменившая архитектуры собственных процессоров, до сих пор испытывает некоторые проблемы. Еще одна маленькая деталь —

3dfx только что сменила свой логотип, что тоже может быть воспринято как чисто маркетинговый шаг. Последовательно и продуманно, компания постепенно меняет собственный имидж, стремится вернуть себе всех старых поклонников, вновь стать супермодной и стильной. А когда дело касается игр, то даже в «железной» индустрии подобная политика имеет огромное значение.

Nvidia и Matrox традиционно полагаются на достоинство, которое у карт на базе TNT и G200 трудно отнять — качество изображения. В только что анонсированных TNT 2 и G400 наряду с весьма впечатляющими характеристиками четкость картинки преподносится как решающий аргумент. Matrox, делая еще одну попытку создать 3D-акселератор, дешевый и одновременно впечатляющий по характеристикам, прибегнул к помощи самых продвинутых технологий. Чипы для G400 будут выпускаться по 0,25-микронной технологии (как, к примеру, и процессоры Intel Pentium III), что позволит разогнать их до частоты примерно в 150 МГц. G400 — это не просто капля усовершенствованный G200, а, по сути, совершенно новый процессор, с несколькими очень интересными технологическими новшествами. К примеру, внутренняя архитектура G400, по словам Matrox, сделана 256-битной, процессор, по слухам, владеет кардинально измененной техникой нанесения текстур и генерации атмосферных эффектов. Заявленная производительность — 5 миллионов полигонов в секунду с текстурами, коррекцией перспективы, тенями и освещением. Благодаря увеличенному объему памяти G400 может легко наносить на объекты сложные текстуры размером до 2048x2048 пикселей (а это, поверьте, очень много). Плюс ко всему аппаратная оптимизация под 3D Now! и Streaming SIMD Instructions, соответственно, для K6-2, K6-3 и Pentium III. Революционная концепция работы с 2D-графикой, заданная G200 в G400 делает еще один шаг вперед. Уже упомянутая 256-битная шина разделена на два основных канала шириной в 128 бит каждый. При этом один из них работает исключительно с внутренними данными процессора, а второй — только с внешними. Это позволяет ускорить транзакции на самой плате до весьма впечатляющих величин. Единственный явный недостаток G400 заключается в отсутствии аппаратной поддержки проигрывания DVD. Несмотря на то, что чип, несомненно, обладает для этого достаточной мощностью, Matrox решила на этот раз не оригинальничать. В то время как Voodoo 3 и TNT2, как, впрочем, и Savage 4, и многие другие будут радостно щеголять подобными достоинствами, на долю G400 останется лишь смущенно объяснять, что, мол, для игр



Sony продемонстрировала прототип материнской платы PlayStation II. А вот и сладкая парочка: Emotion Engine (слева) и Graphics Synthesizer (справа).



DVD пока не требуется или что-то в этом роде. Что касается **TNT2**, то здесь совсем все просто. На самом деле столь усердно раскручиваемая сейчас революционная карта от **Nvidia** является ни чем иным, как давным давно обещанной модификацией **TNT**, рассчитанной на технологический процесс **0,25-мкм**. Либо результаты тестирования новых образцов настолько превзошли ожидания **Nvidia**, что та решила делать на старом чипе совершенно новый акселератор, либо же компания испугалась угрозы **3Dfx** вновь окончательно захватить рынок с не слишком продвинутой, но все же очень быстрым **Voodoo 3**. Тем более, что настоящий «сиквел» к **TNT** под кодовым названием **NV10** не будет готов до конца года. **TNT2** снабжена кое-какими приятными усовершенствованиями, которые наверняка будут восприняты разработчиками игр на «ура!». К примеру, добавлена модная поддержка **AGP 4x**, на картах будет устанавливаться до **32 Мб** оперативной памяти (**Diamond** собирается выпускать свой **Viper 770** в **16-** и **32-Мб** вариантах). Чип будет разогнан до **125 МГц**, однако **Nvidia** не исключает возможности и выставления более высоких тактовых частот, чтобы довести производительность **TNT2** до уровня **Voodoo 3**. Настораживает тот факт, что пока **Nvidia** никак особенно себя не проявила на ниве раскрутки новых акселераторов, опасаясь, видимо, ослабления продаж основной линии карт на **TNT**. В любом случае следует ожидать появления **TNT2** одновременно с выходом **Voodoo 3**. Самая прямая конкуренция.

NEC и **Videologic** ведут себя, прямо скажем, очень странно. С одной стороны, чип **Power VR SG 2500** объявлен уже почти полгода назад, и с тех пор он не был показан ни на одной выставке, а уж о его рекламе и говорить не приходится. Тихо, как на кладбище в безлунную ночь. Однако, как ни в чем не бывало, **Videologic** вдруг решил продемонстрировать новинку на **Game Developers Conference**, что прошла с **18** по **20** марта в

Сан-Хосе. Собственные **Videologic** овские видеокарточки на этом чипе будут объединены в линию под названием **Neon 250**. Таким образом, всякие параллели с **Dreamcast** овским **Power VR SG** полностью исключаются. Однако со времени своего включения в притавку чип претерпел лишь кое-какие косметические изменения. Добавилась поддержка **AGP 2X** (в то время как практически все остальные производители заявили уже о поддержке **AGP 4X**, поддерживаемой новым чипсетом **Intel**, который появится лишь осенью). Производительность **Neon 250** обещает быть весьма значительной, однако не стоит ждать от чипа каких-то чудес. Вполне вероятно, дешевый **Nuon** несколько превзойдет по мощи **TNT**, однако тягаться с **V3** и **TNT2** ему будет не под силу. Не стоит забывать, что в **Dreamcast PVRSG** работает совместно с весьма и весьма приличным центральным **RISC**-процессором **SH-4**, да и **Sega** пока не собирается портировать свои последние шедевры на **PC**.

Первые отзывы на новый чип от **S3**, а именно **Savage 4**, оказались весьма и весьма многообещающими. Практически все обозреватели, успевшие получить от **Diamond** ее первую карту на **Savage 4**, были ею весьма и весьма довольны. Будучи по сути акселератором очень высокого уровня, явно превосходящим как **Voodoo 2**, так и **TNT** по производительности, **Savage 4** обещает стать одним из самых дешевых чипов, карты на котором будут стоить никак не дороже ста долларов, а скорее всего, даже ниже. Главным аргументом **S3** при продвижении **Savage 4** является, разумеется, ее сенсационная технология компрессии текстур, которая позволяет сделать картинку на экране намного четче и ярче, чем при использовании других акселераторов. Проблема лишь в том, что далеко не все игры поддерживают эту самую технологию. А разработчики хотя и заинтересованы в идеях **S3** и в общем-то готовы поддерживать ее инициативы, предпочитают пока не встраивать алгоритмы в свои игры, а пользоваться патчами через пару месяцев после вы-

хода своих проектов и латания всех остальных дыр. **S3**, разумеется, такое не устраивает, но делать нечего. Из последних приобретений этой своеобразной библиотеки можно назвать **Half-Life**. По словам очевидцев игра на **Savage 4** выглядит раза в два лучше, чем на **Voodoo 2** или **Voodoo 3**. **Diamond Stealth Savage 4** появится в продаже, как и большинство других новых карточек, в самом начале апреля.

Вопрос, который волнует всех потенциальных покупателей очередного супер **3D**-чуда, как правило, имеет весьма отдаленное отношение к способностям этой самой пластиковой дощечки. Цены капиталисты назначают самые разные и самые невероятные. Рекордсменом вновь обещает стать **3Dfx**, платы которой будут стоить, в зависимости от тактовой частоты процессора (прямо как у **Intel**), от **150** до **250** долларов. **Nvidia** также разогрела свои аппетиты, и посредством **Diamond** овского ценообразования родилась цифра в **230** долларов за карточку на базе **TNT2**. Как ни странно, примерно в том же разряде работает и **Matrox**, которая хочет брать с покупателей по **\$150** за **16 Мб**-вариант **G400** и по **\$200** за **32 Мб**. Наконец, самыми дружелюбными по отношению к покупателю остается **Savage 4**, который будет стоить пресловутые и столь желанные **\$99** за карту с **16 Мб** памяти и около **120** долларов за **32 Мб**, а также **Videologic**, совершенно справедливо разместившая ценовую планку на свое детище ниже ста долларов, а скорее всего, ближе к **90**.

Прочитав столь внушительный объем информации, вы, наверное, зададитесь вопросом, почему мы ни разу не выдали вам ни одной реальной рекомендации. Мол, ребята, эта карта — самая лучшая, покупайте ее и забудьте об остальных. Или, хотя бы, эта лучше подходит для **Quake III**, а вот если вы хотите играть в **Black & White**, то лучше подойдет вот та. Все дело в том, что мы вообще не уверены, является ли необходимым переход на это самое новое поколение. Нет, конечно, для владельцев старых карточек вроде **Voodoo**, **Riva 128** или какого-нибудь **S3**

Virge можно смело порекомендовать сразу переходить на самые продвинутые технологии. Но вот остальным игрокам... навряд ли. Качественно нового уровня от этих карт, даже самых замечательных, мы уже наверняка не получим, даже со всеми новыми эффектами вроде **bump mapping** и компрессии текстур. До тех пор, пока разработчики игрового софта наконец-то ни возьмутся за ум и ни пересмотрят свои методы создания хитов и просто хороших **3D**-игрушек, пока они не научатся выдавливать из машин производительность хотя бы в полтора-два (я уже не говорю о пяти) миллиона полигонов в секунду, пока ни перестанут растрачивать производительность акселераторов на бесконечное повышение разрешения и роста frame rate, ничего хорошего от очередной коробки с надписью **Voodoo X** мы не получим. Сейчас для реального качественного скачка **3D**-графики на **PC** созданы абсолютно все условия. Кроме одного: желания большинства разработчиков. Они пока довольствуются вполне примитивными и оттого реально дешевыми методами создания **3D**-движков и генерации графических моделей. На **PC** случаи использования в играх **Motion Capture** — большая редкость (спортивные игры не в счет, поскольку они ориентированы в основной массе на приставочный рынок, а на **PC** выходят, можно сказать, «для галочки»). Реального увеличения количества используемых на один персонаж полигонов в трехмерных играх практически не встречается. Как сидела индустрия на убогих **100-200** треугольниках, так и продолжала сидеть. И акселераторы здесь вовсе не при чем. Нельзя сказать, чтобы у нас не было надежд на скорый графический прорыв на **PC**-рынке, иначе бы мы не стали уделять столько времени проблемам **3D**-акселерации. Но бесспорен один факт — сейчас мяч в этой слегка затнувшейся партии на стороне разработчиков. Кармак, Ромеро, Музика, Каннегем, Гэрриот, Робертс и другие — мы ждем!

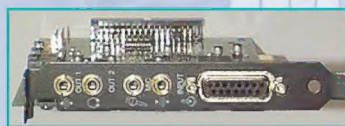
CU-News

DIAMOND MONSTER SOUND MX300

Среди всей мультимедийной периферии для персональных компьютеров самой незаслуженно забытой областью, несомненно, являются звуковые карты.

Так уж повелось, что игровые компании, заполучив в свое распоряжение великий и ужасный **Sound Blaster** в начале девяностых годов, с тех пор не особенно заботились о продвижении новых звуковых стандартов на рынке, совершенно справедливо опасаясь возникновения двойственных стандартов и дополнительных неудобств как для игроков, так и для себя. Печальная история компании **Gravis** и ее сенсационного прорыва (провала) по имени **UltraSound** научила разработчиков и создателей звуковых плат осторожности. С тех пор никто уже не осмеливался перечить основному стандарту, и все новые звуковые карты для массового рынка изначально оказывались совместимы с единым стандартом **SB Pro**.

Однако время **2D**-звука, несомненно, уже



прошло. По мере того как стандарты **Dolby** (сначала **Surround** и **Pro-Logic**, а сегодня уже и **AC-3**) заняли свою лидирующую позицию на кинорынке, пришла и очередь компьютерных игр адаптироваться под новые технологии. Вот тут-то индустрия и ударила о неожиданный барьер. Выяснилось, что звуковые карты старого поколения чисто физически не способны не то чтобы воспроизводить мно-

гоканального звука, а даже на простую имитацию **3D** при двух колонках. Эпоха **3D**-звука ознаменовалась новым витком своеобразной «гонки вооружений», в процессе которой одно за другим сменили друг друга сразу несколько поколений технологий воспроизведения **3D** на персональных компьютерах. Одним из передовых семейств таких звуковых карт стало детище компании **Diamond Multimedia**, **Monster Sound**. Самой последней инкарнацией этого сериала стала карта **MX300**, которой и посвящен этот обзор.

Новый **Monster Sound** появился на рынке еще в конце декабря прошлого года, однако звуковая плата — это не **3D**-акселератор, и поэтому реально продажи новых карт в нашей стране начались сравнительно недавно. Поскольку практически все российские игроки так или иначе пропустили все последние поколения и генерации звуковых плат и до сих пор сидят на своих **SB Pro** или, в лучшем случае, дешевых вариантах **AWE 32/64**, актуальность появления реально отличающегося по качеству продукта по более-менее сравнимой цене трудно переоценить. **MX300** представляет собой одну из первых карт на базе нового чипа **Aureal Vortex 2**, обеспечивающе-

го совершенно новый уровень **3D**-звука благодаря активному использованию **Direct Sound 3D**, а также собственного стандарта **Aureal A3D 2.0**, позволяющего творить со звуком в играх настоящие чудеса.

Monster Sound MX300 представляет собой весьма небольшую по размерам **PCI**-карту с позолоченными разъемами выхода на четыре колонки, портом для джойстика или **MIDI**-клавиатуры. Особо приятным моментом является то, что позолота на выходах имеется во всех вариантах карты (в отличие, скажем, от **SB Live**, в котором традиционный **Value**-вариант комплектуется пластиковыми выходами, серьезно снижающими качество исходящего сигнала).

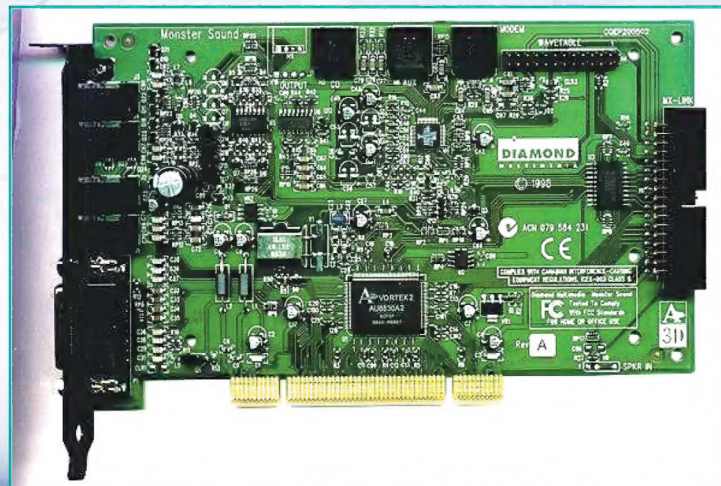
В **DOS**-приложениях **MX300** полностью совместим с **Sound Blaster PRO**, так что проблем

со старыми игрушками у вас не будет. Что касается **Windows**, то здесь звуковое сопровождение обеспечивается посредством сразу нескольких вариантов библиотек. Во-первых, это, конечно, **A3D 2.0**, «родная» атмосфера новой карты, посредством которой обеспечивается истинно трехмерный звук при использовании четырех колонок одновременно. Звук синтезируется посредством специальных геометрических «полигональных» алгоритмов, которые позволяют обеспечить вам полное погружение в виртуальный мир. Прилагаемая к карте технологическая карта виртуальной комнаты в полной мере демонстрирует, сколь велики возможности **A3D**, если, конечно, разработчики хотят ими пользоваться. Пока же в полной мере **A3D** поддерживается лишь игрой **Half-Life**, где реализация позиционного звучания выполнена просто великолепно. На подходе еще несколько многообещающих проектов, таких как **Heavy Gear II**, **Quake III**

Arena, **Unreal Tournament**, **MechWarrior III** и других. Помимо **A3D**, **MX300** поддерживает еще и алгоритмы **Direct Sound**, **Direct Sound 3D**, **Direct Music** (последняя добавка в **Direct X 6.1** для нового поколения **MIDI**-музыки в играх). Отсутствует лишь под-

держка второго раскрученного формата, а именно **EAX** от **Creative**, впрочем, это вполне естественно, ведь именно с этим форматом **Aureal** ведет настоящую войну, в которой она вместе с **Diamond** и другими своими партнерами имеет все шансы на победу. Несмотря на все еще довольно-таки шаткое положение с поддержкой нового формата разработчиками игр, технологии **Aureal**, вне всяких сомнений, могут считаться самыми перспективными на сегодняшнем рынке **3D**-звука. А ценовая политика **Diamond**, благодаря которой платы **MX300** быстро опустились за ценовую границу в **\$100**, делает эту модель звуковых карт привлекательной и с покупательской точки зрения.

CU-News



Индустриальные НОВОСТИ

http://www.gameland.ru

А

американская компания Excel Research недавно закончила исследование финансовых результатов деятельности всех без исключения компаний, оперирующих на рынке электронных развлечений, и представила на суд зрителей результаты своей работы.

В соответствии с их заявлением, крупнейшим издательством в прошлом году стала компания Sony, которая сумела продать игр на общую сумму, превышающую 3 миллиарда долларов. На втором месте оказалась Nintendo, обороты которой зашкалили за отметку в полтора миллиарда долларов. Третье место в этом почетном списке заняла компания Electronic Arts, сумевшая продать игр на общую сумму, превышающую 700 миллионов долларов. Четвертое место заняла Sega, доходы которой от продажи игр, при всех ее прошлых проблемах, перешагнули рубеж в полмиллиарда долларов. На пятом же месте, всем на удивление, оказалась компания Acclaim, которая сумела показать просто ошеломительные для компании ее ранга результаты своей деятельности. Как вы могли заметить, в этот список не попали ни Activision, ни Interplay, ни даже GT Interactive. Вы спросите, почему? На этот вопрос ответил второй пункт результатов исследований данной компании. И так, в прошедшем 1998 году доходы от продаж различных игр для всевозможных консолей перешагнули рубеж в 10 миллиардов долларов, тогда как общий объем продаж игр для PC составил примерно в пять раз меньшую цифру. В результате этого мировой рынок игр был в прошлом году поделен так: 82% пришлось на рынок видеоигр, а остальные 18% — на рынок игр для PC. И теперь, ознакомившись с данными цифрами, вы, надеюсь, поймете, почему все прошедшие 2 недели основной темой споров, догадок и различных слухов стала анонсированная недавно платформа PlayStation 2.

с которой Sony в этот раз надеется захватить еще более внушительный кусок мирового рынка электронных развлечений, чем даже сегодня. И хотя мы все еще находимся в определенном недоумении от того, как Sony решила представить миру свою новую консоль («сырые» технологические демки и не менее «сырые» игры просто кричали о том, что этот анонс готовился в жуткой спешке, вызванной опасением Sony, что к выходу ее новой консоли ее конкуренты смогут слишком сильно развернуться на принадлежащей ей сегодня рынке), тот размах, с которым Sony решила продвигать PlayStation 2, навевает чуть ли ни благоговейный трепет.

Начнем с того, что корпорация Sony, прибыль которой за прошлый год, по разным оценкам, чуть ли ни наполовину была получена на рынке видеоигр, решила выделить свое отделение Sony Computer Entertainment в отдельную единицу, стоящую теперь наравне со всеми остальными ее крупнейшими подразделениями, таким как, скажем, Sony Music. Вторым ее крупным шагом стало заявление о том, что она открывает совместное предприятие с корпорацией Toshiba, которое будет заниматься исключительно производством центрального процессора, который будет использоваться в PS2. Этот новый завод должен будет начать массовое производство чипов уже осенью этого года.

Третьим ее шагом стало создание нового подразделения, которое будет ответственно за производство графического сопроцессора для PS2, получившего название Graphics Synthesizer. Этот новый завод приступит к массовому производству чипов весной следующего года (так что даже и не мечтайте купить себе PS2 уже в этом году). Тем не менее, пока он не начнет функционировать, Sony обещает начать производство этих чипов на уже существующих фабриках. На осуществление же всех этих планов Sony Corporation выделила около 600 миллионов долларов.

Единственное, что осталось добавить, так это то, что на сегодняшний день в мире пока не существует ни одного завода, способного производить такие чипы, которые задумала использовать в своей новой консоли компания Sony. К примеру, тот же NEC еще полтора года назад вложил более миллиарда долларов в строительство завода по производству подобных чипов и так до сих пор не смог наладить на нем массовое производство. Может Sony это теперь получится? Будем надеяться.

Ну и, наконец, корпорация Sony объявила о том, что она намерена сократить около 10% своего персонала во всем мире, для того чтобы увеличить эффективность своей работы. И именно последний факт, наряду с анонсом PS2, вызвал бурный рост в цене акций этой компании на Токийской фондовой бирже. Но на этом активность Sony не закончилась. Прекрасно осознавая тот факт, что своим анонсом PS2 она фактически объявила о «клинической смерти» PlayStation, на которую, естественно, еще некоторое время будут выходить какие-то игры, но которая, что не менее естественно, уже вскоре не будет являться для Sony (и, тем более, для независимых раз-



Выписка из личного дела: «Б.Романов. Год рождения: 1974. Геймер-стаж: 11 лет. Освоенные платформы: Yamaha MSX, PC, N64, 3D0, PSX, Sega Saturn, SNES, Atari, etc. Мечта: Свободные поляны в играх. Любимые игры: Nights, Zelda 64. Последней фаворит: Shen Mue, VF3, Half-Life.»

работчиков) основным форматом, данная компания решила уже сегодня начать активно продвигать среди разработчиков свою новую платформу. К примеру, еще за полтора года до ее предполагаемого выхода в Северной Америке Sony уже успела представить ее на прошедшей недавно конференции разработчиков игр (GDC), на которой тем же самым делом одновременно занималась Sega, чей Dreamcast появится в продаже уже осенью этого года. Скорее всего Sony также предпочтет в открытую продемонстрировать новые технологические демки PS2 и на грядущей E3. А уже во время премьеры DC в Америке Sony планирует, наконец-то, показать и саму приставку, объявив о ее настоящем имени и показав на ней свои первые игры. В общем, она будет как можно активнее стараться омрачить американскую премьеру Dreamcast'a и не дать перейти инициативе в руки своих конкурентов. Но, к сожалению для Sony, точно такую же операцию, кажется, готовит провести с нынешним лидером индустрии компания Nintendo, которая в конце этого года обнародует спецификацию своей новой консоли, а перед самым выходом PS2, скорее всего, покажет и свои собственные технические демки, а может, даже и игры. А что вы хотели? Мир видеоигр жесток и беспощаден. И всему причина те гигантские деньги, которые на нем можно сегодня заработать.

Ну и, наконец, в самый последний момент до нас дошла официальная информация о том, что PlayStation 2 будет выпущена в Японии лишь в мае 2000 года. Таким образом, волей-неволей, Sony дала своему конкуренту в лице

Dreamcast

фору в полтора года. А за это время, сами знаете, может произойти много чего интересного. Тем не менее, за последние 2 недели компания Sega, и в особенности ее американское отделение, успела выслушать в свой адрес столько нелестных слов, что мало не покажется. Не имея сегодня успешного продукта на американском рынке, не обладая такими же, как у Sony, гигантскими финансовыми ресурсами, не приступив еще к рекламе и продаже своей новой надежды — консоли Dreamcast, ей пришлось просто смотреть, как американская пресса (конечно, не вся, но большая ее часть) после анонса PS2 в одночасье успела списать Dreamcast в утиль. И только лишь спустя несколько дней, когда стали проявляться все различные детали и все более-менее успокоилась, Sega начала свою контратаку. Для начала она всем напомнила о том, что на сегодняшний день в Японии было продано уже около 1 миллиона Dreamcast'ов, а к моменту выхода на рынок PS2 эта цифра, скорее всего, достигнет отметки в 3 миллионы копий. Как бы в подтверждение этого факта один

из основных разработчиков игр для Sony, компания Namco, внезапно анонсировала свой первый крупный проект на DC — популярную драку Soul Calibur. На такой шаг эту компанию подвиг, по их словам, тот факт, что до выхода PS2 осталось еще уйма времени, а деньги надо зарабатывать уже сегодня. И если уж Namco приняла такое решение, то про другие независимые компании и говорить не приходится. После этого в дело вступила уже могучая компания Microsoft, которая не без гордости напомнила миру о том, что именно ее операционная система может быть использована разработчиками для создания игр под DC. Кстати говоря, именно последняя немаловажная деталь и является, наверное, самой сильной стороной Dreamcast'a как в глазах издательств, так и в глазах рядовых покупателей. Завершила же Sega свою контратаку показом на GDC своих первых американских игр (нам особенно понравился баскетбол с великолепной анимацией и вниманием к различным деталям, где на трибунах сидели и даже немногие двинулись полигонные зрители), анонсировала те проекты, которые поступят в американские магазины одновременно с приставкой (Sonic Adventure, Virtua Fighter 3th, Sega Rally 2, House of the Dead 2, Mortal Combat 5, Castlevania, Soul Calibur, баскетбол, футбол, а также еще пара-тройка рядовых проектов). И, наконец, Sega of America объявила о том, что ее приставка поступит в магазины в комплекте с более быстрым, нежели в Японии, модемом (56k вместо 36.6k). После этого, правда, Sega смогла нас немало озадачить своим странным заявлением о том, что, якобы, Dreamcast является такой системой, которая может со временем эволюционировать во что-то более мощное (как и, самое главное, зачем ???). Еще более нас поразила фраза о том, что, когда рынок будет к этому готов, Dreamcast перейдет на использование DVD. То же непонятно, как (мы подозреваем, что речь здесь идет о выпуске, скажем, через год-полтора новой, более дорогой модели DC, которую можно было бы использовать как проигрыватель DVD). Но пока ко всей этой информации стоит относиться так же, как и к опубликованным техническим характеристикам PS2. Но самый главный ответ на анонс PS2 Sega подготовила на только что начавшейся в Японии Токийской выставке игрушек, о которой мы поговорим лишь в следующем раз. А пока, прежде чем перейти к освещению других событий из жизни индустрии, позвольте мне сообщить вам о том, что новая портативная игровая система Wanderwan от Bandai была продана за четыре дня в количестве 20 000 экземпляров, что, надо сказать, совсем неплохо. Более того. Наверное, впервые за несколько лет в десятку самых популярных в Японии игр вооб-

ще попала какая-либо портативная игра, выпущенная не на Nintendo'вский GameBoy. Ну, так что, неколлекционные позиции Gameboy наконец-то пошатнулись? Да нет, конечно. Тем не менее, более подробную информацию о WS вы также узнаете в следующем номере. А тем временем, уже из Америки до нас дошла информация о том, что

Begam Sierra нем краха

и края. В этой компании, после прошедших сокращений, теперь начался процесс закрытия различных проектов, о которых никто, на самом деле, даже и не пожалеет. Также до нас дошла информация, что над сериалом Return To Krondor также нависла угроза «смерти», хотя этому слуху пока не нашлось подтверждения. Не то что известная

Компания Trilobyte прекратила свое существование.

Если кто забыл, то именно эта команда в свое время «потрясла мир» такой игрой, как 7th Guest. А теперь вот закрылась. Ну, да Бог с ней. На этом позвольте откланяться и предоставить вам самим разобраться со всеми остальными новостями, которые дошли до нас за последнее время.

Команда разработчиков Westwood Studios в очередной раз официально отложила выход своей игры Command & Conquer 2: Tiberian Sun теперь уже на лето 1999 года. Комментарии излишни.

Американское издательство Acclaim сообщило американским журналистам о том, что оно готовит выпустить в конце этого года следующую часть своего популярного сериала Turok. Однако, вопреки ожиданиям, данная игра будет, скорее всего, представлять собой некий инспирированный Quake 3 Arena продукт, ориентированный исключительно на multiplayer, в то время как полноценное продолжение этого сериала поступит в продажу лишь в 2000 году. На данный момент эти два проекта заявлены на платформы PC и Nintendo 64.

В то же самое время представители данного издательства сообщили, что разрабатываемой ими игре Armored в самое ближайшее время будет дано новое название.

Также данное издательство на днях официально анонсировало свои первые проекты для Dreamcast. Ими стали футуристическая гонка «Velocity», а также новая версия популярного Acclaim'овского американского футбола Quarterback Club.

И, наконец, неугомонный Acclaim успел еще анонсировать и свою новую игру для PC. Это стала некая action-RPG Samurai, разработкой которой сегодня занимается команда Click Entertainment, основанная бывшими работниками Blizzard, участвовавшими в разработке такого хита, как Diablo.

Американское издательство Midway официально объявило о том, что оно в ближайшее время приступит к разработке игр для PlayStation 2. Их первым проектом для этой консоли станет новая версия аркадного бокса Ready 2 Rumble, оригинал которой поступит этой осенью в продажу на все существующие сегодня платформы.

Издательство Activision порадовало фанатов американских комиксов и анонсировало выход на PlayStation некой игры Spiderman, разработкой которой сегодня занимается команда Neversoft.

Кроме этого, данное издательство сообщило журналистам о том, что оно готовится выпустить в конце этого года на все платформы некую игру, разрабатываемую по мотивам еще не вышедшего диснеевского мультфильма Toy Story 2.

И, наконец, издательство Activision сообщило о том, что разрабатываемый им проект Quake 2 для Nintendo 64 будет поддерживать четырехмегабайтное расширение памяти.

Французское издательство Infogrames анонсировало выход летом этого года некоего гоночного симулятора, получившего название «Le Mans 24 Hours». Данный проект поступит в продажу на платформы PC и PS.

Японская компания Namco объявила дату выхода своего потенциального хита на PlayStation Ace Combat 3. И так, фанаты первых двух частей этой серии смогут получить данную игру в свою коллекцию двадцать седьмого мая этого года.

Американское отделение Sony Computer Entertainment сообщило о том, что оно получило права на перевод на английский язык популярной RPG от Enix Star Ocean: The Second Story. Эта игра, тираж которой в Японии перевалил за 700 000 экземпляров, появится в продаже в июне.

Японское отделение Sega официально объявило о том, что ее стопроцентный суперхит Shenmue будет поделен на две части, первая из которых появится в продаже в начале августа, а вторая — в конце нынешнего года. Кроме этого, создатель данного проекта объявил о том, что он планирует выпустить, по крайней мере, 16 частей этой игры. Более подробную информацию читайте в следующем номере. Из американских же источников нам стало известно, что Sega of America намерена представить на грядущей выставке E3 свой новый секретный проект — трехмер-

РЕЙТИНГИ ИГР

Америка PC

- ⇒ 1.SimCity 3000 Electronic Arts
- ↑ 2.Sid Meier's Alpha Electronic Arts
- 3.Heroes of Might and Magic III 3DO
- ↑ 4.Microsoft Flight Simulator Microsoft
- ↓ 5.Half-Life Havas Interactive
- ↓ 6.Cabela's Big Game Hunter 2 Activision
- 7.Ultimate WW II Game Collection Learning Company
- ↓ 8.Baldur's Gate Interplay
- ↑ 9.Age of Empires Microsoft
- ↓ Deer Hunter II 3-D GT Interactive

Самые популярные видеоигры Америки

- ⇒ 1.Legend of Zelda Nintendo N64
- ⇒ 2.WCW/NWO Thunder THQ N64
- ⇒ 3.Metal Gear Solid Konami PS
- ⇒ 4.South Park Acclaim N64
- ⇒ 5.Star Wars: Rogue Squadron Nintendo N64
- ⇒ 6.Pokemon Blue Nintendo GB
- ⇒ 7.Pokemon Red Nintendo GB
- ⇒ 8.Crash Bandicoot 3 Sony PS
- ⇒ 9.Knockout Kings EA PS
- ⇒ 10.Golden Eye 007 Nintendo N64

Англия все форматы

- ⇒ 1.Metal Gear Solid Konami PS
- 2.South Park Acclaim N64
- ↓ 3.A Bug's Life Sony PS,PC
- ↑ 4.Premier Manager'99 Gremlin PS
- ⇒ 5.FIFA'99 EA PS,PC,N64
- 6.Rugrats THQ2 PS
- 7.Rollercoaster Tycoon Hasbro Interactive PC
- ↓ 8.Grand Theft Auto: Platinum Take 2 PS
- ↓ 9.Star Wars: Rogue Squadron Nintendo N64
- 10.Superbike WC EA PC

№7(40), АПРЕЛЬ 1999

ThrustMaster - сядь в кабину пилота!

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР

<http://www.thrustmaster.com>

КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛУБ

Quake-2, DELTA FORCE
SIN, UNREAL
Motoracer-2
Blood 2, SHOGO
NeedForSpeed III
CARMAGEDDON II
WarCraft II, StarCraft
и многое другое

Эти Игры ВАМ знакомы? Все уровни пройдены?
Электронный соперник Вас уже не устраивает?
Тогда скорее к нам! Достойные соперники
встретят Вас. Для этого есть все
необходимые условия! Большая 100 M/bit Сеть
для выяснения отношений, мощные компьютеры,
ПИВО, ЕДА. Все для Вашего удовольствия!

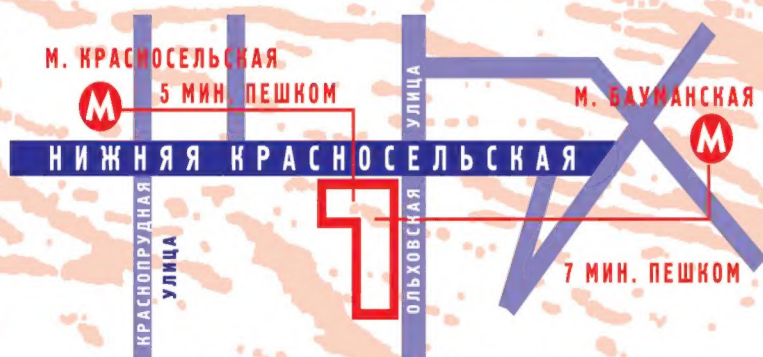
КРУГЛЫЕ СУТКИ

30 КОМПЬЮТЕРОВ
в сети (100M/bit)
от PII-300/32/15"
до PII-450/64/voodoo2 8Mb/17"

СКОЛЬКО 16р. За 1 час днем
ЭТО СТОИТ? 70р. За ночь (00.00-08.00)

ТЕЛ.: **265 • 6762**

Нижняя Красносельская д. 32/29



ную приключенческую игру **Floigan Brothers**. Эта игра, по слухам, будет представлять собой некий вариант **Nintendo**ского хита **Banjo Kazooie**, только сделанного на американский манер. Ожидается, что из этого проекта американское отделение **Sega** будет делать хит со всеми вытекающими из этого последствиями.

Кроме этого, представители данной компании объявили, что автор таких хитов, как **Sega Rally** и **Sega Rally 2**, известный продюсер **Tetsuya Mitsuguchi**, наконец-то, приступил к созданию некой эксклюзивной для **DC** игры, которая будет впервые продемонстрирована публике этой осенью.

Peter Molyneux, руководитель команды **Lionhead**, сообщил журналистам, что после окончания работы на **Black & White** его команда надеется приступить к разработке игры под кодовым названием **Dojo**. Кроме того, что данная игра будет иметь некое отношение к Японии, больше ничего об этом проекте пока неизвестно.

Кстати говоря, их нынешний проект **Black & White** не останется навечно на платформе **PC**. Как сообщил журналистам **Molyneux**, **B&W**, в той или иной форме, будет выпущен также на **Game Boy Color**, **PlayStation** и **Dreamcast**.

Американское издательство **MGM** уже в который раз отложило выход на **PlayStation** своего проекта **Tomorrow Never Dies**. По новому графику эта игра поступит теперь в продажу лишь в августе этого года.

Японское отделение **Konami** анонсировало свой следующий проект для платформы **Dreamcast**. Им стала некая **RPG** от команды разработчиков **Metal Gear Solid**, получившая название **Raizelet**.

Кроме этого, данное издательство официально анонсировало выход в середине этого года на неназванные пока платформы следующей серии своего сверхпопулярного (в Японии) симулятора футбола **International Superstar Soccer**.

А тем временем в Америке **Konami** перенесла даты выхода своих двух проектов на **PlayStation** на более поздний срок. Так долгожданный **Suikoden 2** теперь анонсирован на август, а их новый проект **Soul of the Samurai** (бывший **Shogun Assassins**) теперь заявлен на сентябрь.

Американская команда разработчиков **Maxis** официально отменила выход на платформу **N64** своей заявленной пару лет назад игры **Sim Copter 64**. Вне всякого сомнения, на это решение данную команду подтолкнула нынешняя политика ее материнской компании **Electronic Arts**. Компания **Novalogic** объявила о скором выходе на платформу **PC** своей следующей игры жанра **3D Action**, получившей название **Maximum Overkill**. Эта игра, по всей видимости, станет своеобразным ответвлением ее популярного в Европе проекта **Delta Force**.

По данным из очень достоверных источников, японское отделение компании **Nintendo** готовит выпустить в конце этого года долгожданное продолжение своего сериала **Metroid** на платформу **N64**. Кроме этого американское отделение компании **Nintendo** сообщило журналистам о том, что готовящаяся к выходу этим летом игра **Command & Conquer 64** для **N64** на самом деле будет представлять собой классическую **C&C**, наделенную некоторыми новыми возможностями, а не давно обещанный трехмерный вариант этой игры.

Издательство **Rockstar Games** официально сообщило о выходе этой весной набора дополнительных миссий к популярной игре **Grand Theft Auto**. Этот продукт, который получил название **Grand Theft Auto: London 1969**, поступит в продажу как на **PC**, так и на **PS**. И, по крайней мере, версия этой игры для **PC** будет поставляться в комплекте с оригинальным **GTA**.

Издательство **Fox Interactive** официально анонсировало выход в конце этого года продолжения своего хита **Die Hard Trilogy**. Эта безымянная пока игра поступит в продажу в конце этого года на платформу **PlayStation**.

Источники, близкие к американскому издательству **Hasbro** (владеющему компанией **Microprose**), сообщили журналистам о том, что оно готовит выпустить в конце этого года эксклюзивную для **Dreamcast** гонку, созданную по мотивам легендарного **F1 GP**, проходящую сегодня под названием **Grand Prix Racing**. Премьера этой игры должна будет произойти на выставке **E3**.

По многочисленным слухам японской компании **Square** удалось получить права на создание некой игры по мотивам нового фильма из серии **Star Wars**. Эта игра, которая, естественно, будет относиться к жанру **RPG**, поступит в продажу не ранее конца 2000 года и, естественно, на платформу **PlayStation 2**.

А тем временем уже из официальных источников стало известно, что данное издательство планирует выпустить в этом году на **PlayStation** долгожданное продолжение своей знаменитой **RPG Secret of Mana**. Премьера этой игры состоится на токийской выставке игрушек.

Издательство **EA** анонсировало выход на платформу **PlayStation** новой игры от компании **DreamWorks Interactive**. Этой игрой станет некая стрелка от первого лица, чьи события будут происходить во время Второй мировой войны. Название же этому проекту было также дано соответствующее — **Medal of Honor**. Ожидается, что эта игра поступит в продажу в конце 1999 года.

Англия PC

| | |
|-----------------------------|--------------------|
| 1. Rollercoaster Tycoon | Hasbro Interactive |
| 2. SimCity 3000 | Electronic Arts |
| 3. SimCity 3000 | Electronic Arts |
| 4. Alpha Centauri | Electronic Arts |
| 5. Premier Manager '99 | Gremlin |
| 6. South Park | Acclaim |
| 7. Half-Life | Havas Interactive |
| 8. A Bug's Life Action Game | Disney |
| 9. Delta Force | Novalogic |
| 10. Baldur's Gate | Interplay |

Япония все форматы

| | | |
|--|--------|----|
| 1. Final Fantasy VIII | Square | PS |
| 2. Silent Hill | Konami | PS |
| 3. Chocobo's Mysterious Dungeons for Wonder Swan | Bandai | WS |
| 4. Monster Farm 2 | Tecmo | PS |
| 5. Tomb Raider III | Enix | PS |
| 6. Gunpey | Bandai | WS |
| 7. Psychic Force 2012 | Taito | DC |
| 8. Puyo Puyo | Sega | DC |
| 9. Aero Dancing featuring Blue Impulse | CRI | DC |
| 10. Dragon Quest Monsters: Terry's Wonderland | Enix | GB |

Комментарий к обозначениям:

- — новая позиция;
- ↑ — повышение позиции;
- ⇄ — без изменений;
- ↓ — понижение позиции.

CU-News

Сергей АМИРДЖАНОВ (amir@gameland.ru)

содержание CD

Не тормози!

Издатель: 1C
Локализация: Snowball Interactive
Размер: 20 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 133, 16 Mb RAM.

Благодаря стараниям известной московской студии **Snowball Interactive** мы вновь можем порадоваться действительно качественно локализованной игре. На сей раз выбор разработчиков и издателей пал на суперхит в гениальном стиле **MicroMachines**, **Excessive Speed**. В специальной демо-версии вы найдете несколько трасс, и сможете как следует погонять с друзьями на очень прикольных маленьких автомобильчиках. В общем, масса удовольствия гарантирована.

Daikatana Mplayer Demo

Издатель: Eidos Interactive
Размер: 35 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM, требуется 3D-ускоритель, подключение к Internet и к бесплатной игровой службе **MPlayer**.

Daikatana уже успела завоевать титул одной из самых откладываемых игр за всю историю. Более того, даже демка игрушки

задерживалась бесчисленное количество раз. И вот, наконец-то час X настал. Поскольку размеры шедевра оказались довольно-таки скромными, далеко не всем нашим соотечественникам удалось это чудо скачать. Демо-версия предназначена исключительно для **Mplayer'a**, причем только на сайте службы **Mplayer**. Для того, чтобы опробовать **Daikatana** в действии вам необходимо будет для начала зарегистрироваться на сайте **www.mplayer.com**, и скачать небольшой файл инсталляции и интерфейса этой службы. Все услуги **Mplayer** бесплатны, так что если у вас имеется Интернет, то никаких проблем возникнуть не должно. Тогда и поговорим, **MustDie** Померо или нет.

SimCity 3000

Издатель: Electronic Arts
Размер: 130 Мб
Требования к компьютеру: Pentium 166, 32 Mb RAM.

Если вы еще не успели приобщиться к сказке по имени **SimCity**, которую **Maxis**, а с недавнего времени и **EA** рассказывают нам уже на протяжении почти десяти лет, непременно обратите внимание на эту ма-ленькую демку. **SimCity** это такая игра, у

которой нет конца. Взяв под шефство небольшой городок, и согласившись стать его мэром, вы погрязнете в суете уничтожения отживших свое зданий, прохудившихся водопроводов и невероятно сложной головоломки под названием строительство метро и автострад. И все бы ничего, если бы этот занудный процесс так не затягивал. А ведь затягивает...

А также: **Tank Racer**, **Sportscar GT...**

Bugeo:

Asheron's Call (PC), **Battlezone II** (PC), **Crazy Taxi** (Naomi, DC), **Dead or Alive 2** (Naomi, DC), **UnJammer Lamy** (PS), **Ehrgeiz 2** (PlayStation II).

Только для вас:

музыка из **Virtua Fighter 3**, **Power Stone**, **Burning Rangers** в формате MP3!
Singleplayer и Multiplayer-карты для **Half-Life**!

Палачи:

Герои Меча и Магии III (только для лицензионной русской версии), **Gex 3D**, **NBA Live 99**, **Heretic II** Add-on pack (с новыми картами и значительными усовершенствованиями), **SCARS**, **Shogo**, **King's Quest VIII**

Соря:

Direct X 6.1, **Real Player G2**, **Quick Time 3...**

МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

АКЕЛЛА



ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК

Слегка помятый, но все еще крепкий парень Арт Билли проездом из Нью-Йорка в Крыжополь попадает в городок Козюльск - столицу мирового бильярда. Поскольку Билли - профессиональный игрок, он решает принять участие в соревнованиях. Вам придется пройти по помоечным заведениям и игорным клубам г.Козюльска и познакомиться с его аборигенами. Вы не только поиграете в бильярд и кости, но и будете общаться с кем попало, бегать от собак, ментов и мутантов, а также многое-многое другое.



ОФОРМЛЕНИЕ МИХЕЕНКОВ В.А

Впереди Вас ждут:

- Чумовой сюжетец;
- Только свежие козюльские отморозки до боли знакомые по лучшим фильмам Голливуда и передачам Российского TV;
- Эротические сцены и откровенные драки;
- Гремучая смесь бильярдного симулятора и эротического стимулятора с изрядной долей квеста и аркады;
- Великолепная комиксная графика, 64тыс. цветов;
- Полноэкранный анимация, 3-D освещение;
- Оригинальная Hi-Fi музыка, 16 Бит, 44 Кгц, стерео;
- Масса фенечек и приколов (игра - лауреат конкурса «Аниграф-98» в номинации «за юмор в игре»);
- Для лиц не младше 18 лет.

ПОСЕТИТЕ НАС В ИНТЕРНЕТЕ WWW.AKELLA.COM

МОСКВА

Магазины фирм «Союз», «Компьюлинк», «1С-мультимедиа»
«Винни» Рублевское шоссе, д.20, к.1
«Солярис» Ул.Солянка, 1/2 стр1
«Деловая и комп. книга», Ленинский пр. стр.38
«Дом игрушки» Большая Якиманка, д.26
«Ньютрейд» Комсомольский проспект, д.24/2.
«Марви» ул. Бауманская д. 58/1
«Полярис - технологии» Ленинградское ш., д.2,
«1000 МЕГАЕРЦ» Сивцев Вражек, д.45
«САВВА винвидео» Автозаводская 9/1
«Дом Игрушки» Большая Якиманка 26

г. Санкт-Петербург
000 «Ладис» тел. 291-79-24 108-47-77
000 «Лайт Про» тел. 311-83-12
ДОМ КНИГИ на Невском
г. Омск
ул. Интернациональная, 43, маг. ТЦ «Омский»
Пр-кт Маркса, 29А, маг. «Голубой огонек»
тел. 56-41-09
г. Иркутск
ТЗ Меркурий тел. (3952) 24-99-01
Мультимедиа-салон 34-99-35
г. Саранск
тел. (8342) 17-26-16

РОССИЯ

г. Челябинск
«Компакт-сервис»
тел. (3512) 37-14-52
г. Хабаровск
Магазин компьютерных игр
Тел. (4212) 39-25-55
г. Череповец
тел. (8202) 23-73-46
г. Волгоград
Клуб любителей компьютерных игр
тел. (8442) 34-42-68 34-35-76

Весь российский ассортимент CD ROM и Video CD, Самые низкие цены
Доставка наложенным платежом:
фирма "Пост-пресс" 113054 Москва а/я 35

Выгодные условия для дилеров
Доставка в регионы

Наш адрес: 119146, Москва,
ул. 2-я Фрунзенская, д.10, корп.1
тлф. (095) 742-40-19, 742-40-23

Российская Liga BattleTech

http://www.gameland.ru



И

гроки бывают разные. Бывают квакеры, бывают старкрафтеры, вообще всякий разный народ геймерский. Некоторые не организованы, а некоторые объединяются в кланы и становятся самостоятельной частью игрового сообщества, эдакой субкультурой. Во всем мире одной из таких субкультур давно уже стали многочисленные фанаты вселенной BattleTech. И, что удивительно, теперь и в России количество этих фанов стало достаточным для организации Лиги.

В этой статье пойдет рассказ и о мире и играх BattleTech, и о Российской Лиге, с ключевыми членами которой, Алексом (А.), Драконом (Д.), Кроком (К.) и еще несколькими ребятами, побеседовал наш корреспондент Александр ЧЕРНЫХ. Беседа проходила в три часа утра в одном из московских клубов, после окончания очередного турнира Лиги по игре в MercNet.

BATTLETECH: 15 ЛЕТ УСПЕХА

Среди массы настольных игр — как ролевых, так и военных — особняком стоит громада BattleTech, выстроенная компанией FASA. С великолепно разработанным нестандартным миром, ориентированная на игроков разного типа, простая в освоении и вместе с тем богатая возможностями, эта вселенная уже долгие годы привлекает к себе несчетное число игроков. И хотя всякий кулик, без сомнения, хвалит свое болото, по мне с миром BattleTech (BT) может сравниться немногое.

Отцами-основателями этой империи стали Джордан Вейсман и Росс Бэбкок, сокурсники по военно-морской академии. Оба были опытные игроки в настольные вооруженные, оба были талантливы и пытались всячески расширять оригинальные правила различных игр. Именно для разработки таких расширений, адд-онов, они и создали свою компанию, FASA, а расширять предполагалось BRPG Traveller (позднее переведенной на PC фирмой Paragon).

Однако все окончилось много более радужно, нежели оба гейм-дизайнера могли себе представить. В основном благодаря фантазии Вейсмана на свет в 1984 году появилась настольная военная игра Battledroids, год спустя переименованная в BattleTech. С тех пор и началось шествие главных действующих лиц игр — гигантских боевых роботов — по дорогам славы.

Их творение было довольно-таки интересным и оригинальным. Игра сочетала в себе элементы классических военных игр (что и неудивительно, так как создатели, как вы помните, учились в военно-морской академии), так и не слишком научную фантастику. Основным средством ведения войны в выдуманной ими вселенной стали огромные 12-ти метровые боевые роботы — мехи (mech, сокращение от battlemech) наиболее мощные и устрашающие машины войны, какие только знала история. Разумеется, выдуманная история, причем выдуманная ИМИ история, так как в прочих играх, как всем известно, какие только монстры ни вели активные боевые действия...

Страна Игр — Итак, расскажите, пожалуйста, когда появился ваш клуб?

Алекс — Прошлым летом. Хотя, вообще-то, все началось еще прошлой весной. В марте. Стого, что у меня наконец-то появился инет. Так вот, зашел на chat.ru, сижу под ником «Kitfox», ублажаю девушек. Вдруг появляется некто под ником «Direwolf». Я говорю: ты че, стотоник? А он такой: ты че, тридцати? Да, да говорю. Поговорили, появилась идея сделать сайт. Кинули на форум Gameland'a, начали проявляться ключевые люди — Дракон, АМДСик, кто-то еще. Потом мы сели, нарисовали сайт, первую страничку вывесили, поставили счетчик и... тут народ просто повалил. Толпами.

С.И. — Ну а ты-то сам когда узнал про Бэтлттех?

А. — Как и многие, после первого Mechwarrior. Долго в него играл, а спустя несколько лет мне попался «31st century», потом GBL, мерки... Потом почитал книжки (армадовские). Ну и задал. Впрочем, что это я все о себе?

С.И. — Да. Давай про ключевых людей вообще и как с ними связаться. Насколько я знаю, клуб же держится не только на Москве?

А. — В Москве первый ключевой человек — это, конечно, я (смеется). Связаться можно по электронной почте... Потом... Дракон, который сейчас занимается кровопролитием за соседними компами. Вообще-то он заведует у нас веб-дизайном и всякой пропагандой. Что касается кланов, то у каждого есть свои ханы — это для непосредственно внутренних операций. Вообще координаты — штука масштабная, дам их отдельно.

С.И. — А как делятся люди в клубе?

А. — Деление идет прямо по линии FASA. То есть существует семнадцать Кланов и Внутренняя Сфера, которые воюют между собой.

С.И. — Чем сейчас живет клуб? И в какой вообще ситуации находится BattleTech в России?

А. — Чем живет? Игруем в симулятор, в «настольник» — настольный Бэтлттех, в стратегии, карты... Занимаемся пополнением генетического наследия кланов (смеется).

С.И. — А что насчет устава? У вашего клуба он имеется?

А. — Устав — по FASA. Придерживаемся fasa'вских, так сказать, традиций. При вступлении в клуб человек проходит Аттестацию, которая определяет его позицию в клубе, все внутренние конфликты решаются в Кругу Равных, ну и так и далее — все как в FASA. Изменения совсем небольшие — под наши Российские условия и под симулятор (поскольку в нем, в отличие от настольника, не все корректно работает).



А всякие там сгибания рук-ног и прочие акробатические трюки выполнялись с помощью искусственных мышц из особого миомерного волокна. Разумеется, прыжки в воду не имеются — прыгать сам по себе многотонный гигант не в силах, для этого он использует специальные двигатели.

Разумеется, ареной грядущих битв была выбрана не Земля, которая, как ни крути, маловата для глобальных сражений. Мехи воюют на просторах освоенной человеком Вселенной, которая простирается на многие световые годы и охватывает более 1000 планет. Время же действия было отнесено аж на XXXI век, причем это тысячелетие было тщательно заполнено разнообразными событиями, отражавшими как светлые моменты, вроде образования Звездной Лиги и многих лет процветания этого единого государства, так и мрачные, главным из которых стал распад этой самой Лиги на несколько враждующих фракций.

К XXXI веку во вселенной BT сложилась две основные, если можно так сказать, силы. Одной из них является Внутренняя Сфера (Inner Sphere), состоящая из пяти основных государств — Великих Домов. Все это в большей или меньшей степени абсолютные монархии, у руля которых стоят лорды-наследники, потомки людей, некогда вместе управлявших Звездной Лигой. Они беспрестанно грызутся между собой, и эти довольно кровавые разборки получили название Войн за Наследство (Succession wars). Пышным цветом расцвело наемничество. Войны крайне тяжело отражаются на экономике и техническом развитии

Второй силой являются Кланов. Дело в том, что во время распада Звездной Лиги генерал Керенский, главнокомандующий вооруженными силами, увел большинство войск с собой. Их корабли покинули раздираемую гражданской войной Сферу незамеченными и ушли далеко за ее границы. Там, колонизировав новые планеты, потомки сих славных воинов разбились на кланы и организовали тоталитарное кастовое общество. Среди характерных черт кланов можно назвать гипертрофированное понятие чести, склонность к выражению воинственности в пробирках (с использованием генетического материала отличившихся ранее воинов) и пренебрежительное отношение к основополагающим принципам военного искусства. А именно, старание использовать не наибольшее, а наименьшее возможное количество сил, и отказ от принципа «все на одного» в пользу личных поединков а-ля средневековые рыцари.

Целью клановцев было возвращение в Сферу для восстановления конституционного порядка, при том хочется ли сферам этого самого порядка, их никоим образом не волновало. И они долгое время копили силы, тренируясь попарно друг на друга, но в этом не переусердствовали. В итоге старье технологии, которые были утеряны в Сфере, они сохранили, да еще изобрели кучу новых. С точки зрения игры это выражается в том, что любое оружие клана — лучше, большинство пилотов — лучше, броня крепче, движки быстрее и так далее.

В принципе играющий в BattleTech может выбрать любой «исторический» период. Либо в 3025 году участвовать в разборках исключительно между государствами Сферы и наемниками. Либо, в промежутке между 3049 и 3068, стать на сторону кланов или противостоящей их вторжению Сфере. Причем к тому времени в Сфере стало уже куда больше 5 государств, плюс многочисленные наемные подразделения, а среди кланов выбор весьма неплох — из 17 во вторжении участвуют 7. Настольное отделение российской лиги играет в 3025 году, а симуляторное — в 3050.

Вначале правила охватывали только поединки на роботах Внутренней Сферы до вторжения кланов. Этот набор правил, наиболее простой, но вместе с тем и изящный, без переусложнений, получил название Level 1. Все мехи, технологии и изменения в правилах, касающиеся и не касающиеся кланов, обозначаются, как Level 2, а полуофициальные навороты, которые придают игре много большую, по сравнению с уровнем «по умолчанию», степень реализма, образуют так называемый Level 3.



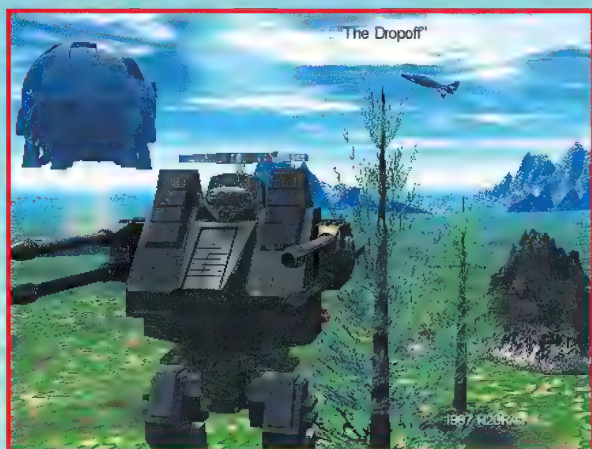
МИР СТАЛЬНЫХ ТИТАНОВ

Хорошо зная, что создание такого рода гуманоидных машин упиралось в целую массу технических проблем, авторы очень четко продумали все детали конструкции боевого робота. Задача устойчивости была решена изобретением нейрошлема, позволявшего использовать вестибулярный аппарат водителя для пилотирования меха. Многочисленные системы машины питал энергией миниатюрный термоядерный реактор.

Сферы, настолько тяжко, что особой конвенцией были введены строгие правила ведения боя. Военные действия должны были как можно меньше отражаться на мирном населении и уже довольно немногочисленных космических кораблях. Ну и заодно, претворяя в жизнь принцип «Ban nuclear weapons — save Earth for conventional warfare!», запретили использование ядерного оружия.



Андрей АЛАЕВ (alf@gameland.ru); Александр ЧЕРНЫХ (holod@gameland.ru)



Дело расширялось. Игра явно пользовалась спросом — она была простой, но предлагала невиданное богатство комбинаций, она захватывала, она была (да, собственно, и есть) исключительно милитаристской. С поставок партий «от 2 до 10 коробок» FASA перешла на высокие прибыли и большие тиражи. Началось производство сопутствующих любой игре товаров — игровых миниатюр, исключительной лицензией на выпуск которых до сих пор обладает компания Ral Partha, примечек, новых разновидностей мехов, расширений правил и, конечно, книг по играм. Мое мнение в этом вопросе неколебимо — книга, написанная по мотивам игры, никогда не попадет в разряд сколько-нибудь серьезной литературы. Однако среди этого чтива попадаются довольно пристойные образчики, скажем, некоторые вещи Стаклопа. Впрочем, нельзя отрицать огромную роль книг в создании в народе интереса к BattleTech.

С.И. — А у нас кто-нибудь пишет Бэттех-литературу?

К. — Вообще-то нет. Даже если бы ее кто-то написал, сама FASA не дала бы нашим издателям выпустить ее. Правда, есть люди, которые создали сборник настоящих серьезных комиксов Бэттех, но пока неизвестно, увидит ли он свет когда-нибудь или нет. Так что если это что-то интересует...

С.И. — Понятно. А когда речь идет о книгах, вы предпочитаете наши Армадовские переводы или подлинники книг FASA?

А. — Хе-хе, хочется читать подлинники, а приходится читать подделки. В наших переводах огромное количество жутких неточностей, так что бывает очень тяжело укладывать их в нормальное положение. Перевод отвратный. Потом, правда, к этому

Помимо расширения правил (также расширения на данный момент наиболее полно представлены в компиляции Maximum Tech, в то время, как основным сборником базовых правил является Master Rules), рынок стал требовать ДРУГИХ игр сходной тематики. Даже не тематики — просто размещен-

ных в той же вселенной, где хватает места для всех. Ведь даже обычный BattleTech предусматривает бои с участием пехоты, танков, вертолетов, прочей техники — мехи не выигрывают сражения в одиночку, для победы необходимо организовать взаимодействие всех родов войск.

Отвечая требованиям масс фанов о хлебе и зрелищах, в 1986 FASA создала AeroTech (которому на смену в 1993 пришел BattleSpace, и который, в свою очередь, готовится быть замененным AeroTech 2 — неистощима любовь фановцев к содержимому кошельков клиентов!). Игра описывала бои в космосе с применением могучих транспортных и военных кораблей, тяжеловооруженных шаттлов и аэрокосмических истребителей. Для предпочитающих стратегию тактике был выпущен BattleForce (1989, вторая редакция появилась в прошлом году), в котором масштаб сместили от поединков отдельных машин к противостоянию полков и армий. Ну и, конечно, не обошлось без обычной настольной RPG — Mechwarrior's, которая также пользовалась большим успехом со времен своего появления на свет в 1986 году вплоть до настоящего времени — в этом году ожидается выход третьей редакции правил.

С.И. — Вы упомянули еще и некий карточный Бэттех. Что это?

К. — Это тоже очень интересное игровое направление. Принцип такой: есть карты, на которых нарисованы определенные действия или определенные мехи. Ложит колода, произвольно вытягивается карта, затем, исходя из того, что ты вытянул, и обладая определенными ресурсами и миссиями, ты можешь, например, совершить нападение на колоду противника. Процесс трудно описать, но захватывающий.

Чтобы сразу закончить разговор про все компьютерные ипостаси мира BT, нельзя не упомянуть о карточной игре BattleTech, выпускаемой хорошо всем известной компанией Wizards of the Coast по лицензии FASA. В принципе, это в общем и целом вариации на тему Magic: The Gathering, да, впрочем, все TCG (Trading Card Games) в большей или меньшей степени похожи друг на друга. Несомненно, игра сия крайне полезна обеим компаниям — WotC получает деньги, а FASA — массу дополнительной рекламы и тоже небольшие деньги. Все довольны, а фаны игровой вселенной имеют еще один добротный продукт.

BOARD BATTLETECH BASICS

С.И. — Отлично, а можно подробнее про настольный Бэттех?

К. — Это игра, в которой я, как и все настольники типа «бой у реки» или «бродино», только намного сложнее. Основа — карта из гексов с разными уровнями и типами рельефа. Еще нужны фишки (любые), карточки с описаниями мехов (для их создания существует целая книга софта), кубики и рулбук, в котором описываются все операции с мехами в игре. Остальное — фантазия.

С.И. — А как в Москву попал этот самый настольник?

Д. — Дракон — У нас есть такой серьезный человек — Стах, который возит в Москву карточный бэттех и настольник — вот он-то нас и заразил им. Настольник — это Библия. Симулятор сделан на основе настольника. Вообще мы тогда еще не древели, мы сначала был настольник, а потом появились книги. Они, кстати, пишутся до сих пор, выходят за рубежом просто горами.

С.И. — Ладно. А вот прямо сейчас простой белый человек может взять и сказать: я хочу настольник? Что ему делать?

Д. — Ну, конечно, у нас нет официального представительства FASA, которое бы занималось распространением настольника, но фактически через клуб достать коробочку можно. У нас есть связи с «икс» FASA, так что это реально. Хотелось бы, конечно, выбить разрешение у FASA, чтобы заниматься в Москве легальным распространением продукции, но это еще

Как бы то ни было, а наибольшей популярностью, во всяком случае в нашей стране, пользуется классический вариант игры, обыкновенный настольный BattleTech (если на время забыть о симуляторе, конечно). Как ни странно, некоторым даже знакомым по книгам и PC-играм со вселенной людям оказывается не очень просто представить себе эту игру, так что я попытаюсь дать довольно общее описание игрового процесса.

Как и большинство настольных военных игр, в BT играют на поле, разбитом на гексы. Каждый гекс занят одним из типов рельефа — холмами или водой, густыми или редкими лесами, камнями или чем-либо подобным. Разумеется, леса и камни затрудняют передви-

ГРОШАДЫ

УБИВАЙТЕ С ДОБРЫМИ ГЛАЗАМИ!

Сядь за "Грошад" и забудь о неприятностях! Пусть зарывы распускаются как цветы, пусть поверженные роботы корчатся на веселых лужайках, пусть на газончиках вашей Кассандры превращается в разноцветные лешки враждебная флора далекой планеты.

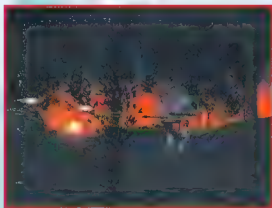
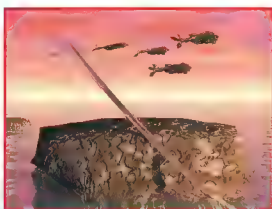
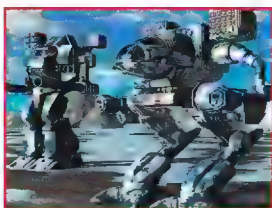
Плюс настроение? Устал на работе или в школе? Тебе не везет?

Бука

BUKA ENTERTAINMENT

Компания "БУКА" тел:(095) 111-51-56 факс:(095) 111-70-60 E-mail: buka@dol.ru





жение, на холмы тоже довольно медленно взбираться, однако с их высоты обозревать местность куда сподручнее. А в лесах удобно прятаться, и хотя все равно заметят, попасть будет много труднее.

Мех участвует в игре в двух ипостасях одновременно. Во-первых, это фишка на карте, а во-вторых, — mech sheet, листок, на котором указаны все тактико-технические данные робота. Его вес, скорость, бронирование, наличие различного оборудования, оружие и его параметры — буквально все, включая подробную информацию о том, в каком месте робота что стоит.

Ведь каждый робот разбит на 8 локаций — руки, ноги, голова и туловище, состоящее из тех секций — и в каждой установлено определенное количество компонентов в зависимости от модели (кстати, одних официальных типов роботов насчитывается более 800).

Игра, разумеется, походная (реал-таймовые настольные игры вообще нонсенс!), однако предполагается, что все события происходят одновременно. То есть если в огневой фазе вам отстрелили лазер, а вы из него пальнуть еще не успели, не огорчайтесь — в ЭТОЙ фазе вы выстрелить успеете. А вот к следующей он, увы, отвалится.

Ход разбит на несколько фаз. Сначала мехи передвигаются в зависимости от запаса movement points, и только после окончания хода всеми машинами начинается огневая дуэль. В отличие от фазы движения, тут правит бал леди Удача — очень многое зависит от броска двух шестигранных костей. И если параметр to hit зависит исключительно от ваших тактических способностей и умения выбрать удобную позицию, то конкрет-

тельных эффектов от жары масса — и понижение меткости и хода, и опасность автовывключения реактора, и, самое гнусное, взрыв боезапаса (обычно — синоним гибели меха). Особенно остро и интересно противостояние с нагревом на мехак Level 1.

Вот, собственно, и все основы. Для игры не нужно многое — карту можно сделать в редакторе и распечатать, то же и с листами для роботов, а кубики нужны, как уже упоминалось, самые незамысловатые — шестигранные. Играть можно хоть вдвоем — тогда у каждого будет команда из 3-5 мехов, — хоть вдесятером (только такая партия грозит затянуться). ВТ — игра демократичная и интересная, в нее быстро научиться играть, но тонкости познаешь не сразу.

А тонкостей этих море. Тут и пилоты — «простойка между нейрорешением и сиденьем», у которых есть навыки (прямо как в RPG!), которые, к тому же, растут.

Тут и особые правила рукопашного боя, которого видов есть немало — и простые удары руками-ногами, и тараны, и даже эффективные прыжки на голову сопернику. Это только вершина айсберга, причем даже не углубляясь в Maximum Tech, дополнительные правила которого могут придать сражению желанный для многих реализм.

В общем, игра великолепна. Тем более жаль, что при том, что на PC вышло уже масса «официальных» ВТ-продуктов, до сих пор нет нормальной имитации настольных правил, с соблюдением всех или хотя бы почти всех правил. Однако среди них были тоже своего рода шедевры, о которых стоит рассказать.

ПЕРСОНАЛЬНО-КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИНКАРНАЦИИ

Собственно, все началось в 1988. Нет, вообще-то еще даже годом раньше, когда Activision купила: а) лицензию на игры в среде ВТ на 10 лет и б) известную компанию Infocom. Инфокомовцев, с их славным авантюризм прошлым, заставили делать ролевые игры. В общем и целом они были весьма неплохи, и одной из них стала Crescent Hawk's Inception. Это была практически чистая RPG, базирующаяся почти исключительно на Mechwarrior, а не собственно ВТ. Однако оставался определенный стратегический элемент, делавший ее еще более интересной. В общем, повествование о борьбе с курляндскими захватчиками было довольно захватывающим. Даже более того — Crescent Hawk's Inception можно смело назвать самой удачной игрой по вселенной BattleTech и одной из лучших RPG за историю жанра, как такового.

Не менее любопытной стала вышедшая в том же 1988 году Crescent Hawk's Revenge. На ней тоже висел инфокомовский лейбл, но отношение знаменитая фирма к игре имела косвенное, поскольку смысл игры стремительно сместился к стратегическому полюсу. Недавний MechCommander — во всех отношениях духовный наследник CHR, хотя, разумеется, техническое исполнение было соответствующим 1988 году. В общем, реал-тайм тактика, менеджмент ресурсов, знакомые каждому фанату роботы. Фанатам в основном и нравилась, к сожалению; крупного успеха не было.

Означенный же крупный успех пришел в следующем году. Activision кардинально пересмотрела свой подход к созданию игр на основе фанатской вселенной и приняла революционное решение — делать не тактику, а симулятор робота, получивший название Mechwarrior. Теперь кажущееся столь логичным решение тогда было воспринято не столь благоприятно. Но игра произвела фурор. Чисто симуляторная часть была выполнена безупречно (постарались ребята из DynamiX), некоторые детали (скажем, естественное падение меха со сломанной ногой или экран тактического управления) даже не сразу были повторены в продолжениях. Помимо же симулятора (в котором, кстати, в последний раз блеснули на экранах мониторов во всей красе Locust'ы и Margrauder'ы), присутствовали: менеджмент, элементы RPG и, самое главное, сюжет. Причем не просто история, рассказываемая по мере выпол-

СИ. — Ладно, Бог с ними, с книгами. Чем вы еще живете, кроме Бэтлтеч? Какую музыку, например, слушаете?

К. — Музыка? Ну, кстати, отличная музыка непосредственно в играх MW, саундтреки великолепные. А вообще... музыку тут все слушают самую разную, от рейва до хэви-металла. А игры... могу сказать — не люблю Quake. Человек, однажды поигравший в мех по сети, поймет, что в отличие от Quake и ему подобных игр, здесь ничего не бывает одинаково. Кроме того, у Quake нет никакой истории, в отличие от Бэтлтеч. Наша история — это два десятка переведенных книг и десятки непереведенных, сайты по всему миру. Quake — приходящее. Бэтлтеч — навсегда.

СИ. — Навсегда? Тогда какое же место у вас в жизни занимает Бэтлтеч вообще?

Д. — Можно сказать, что это хобби. Есть люди, которые занимаются марками, есть люди, которые собирают открытки, а мы просто играем в Бэтлтеч. Это обычное хобби, хорошее хобби, очень расслабляет. Появляется огромное количество новых друзей, знакомых.

СИ. — А вот как раз о друзьях-знакомых. Как вы все вместе собираетесь?

К. — Ну, у нас есть форум на сайте, на нем выкладывается сообщение — идем туда-то. Если у кого-то нет инета, обзваниваем по телефону, передаем информацию через десятые руки.

СИ. — Так, но у клуба же есть представительства не только в Москве, но и в других городах? Там люди тоже как-то собираются?

А. — Да. Есть большие отделения в Е-бурге, в Томске и Краснодаре. Там более 70 человек. Да и во многих других городах люди тоже имеются.

СИ. — А сколько всего людей насчитывает ваша лига?

А. — Только в Москве сейчас около ста человек, которые постоянно крутятся в клубе.

СИ. — В Москве у вас есть какое-то конкретное место для сборов или раз на раз не приходится?

Д. — К сожалению, последнее. Хотелось бы иметь собственный клуб, но это вопрос будущего, хотя и не такого уж далекого.

СИ. — А все сборы клуба... Нужны же ведь какие-то средства?

К. — К счастью, у нас все происходит на некоммерческой основе. Только энтузиазм. Никаких денег.

СИ. — В клубах проводятся турниры. Это тоже происходит на некоммерческой основе?

К. — Да, собственно. Каждый платит за себя, но за проверенных людей, которые случайно оказались без денег, могут заплатить и все остальные. Сегодня я плачу за него, завтра он за меня. Это нормальная практика. Нет такого, что вот сейчас я за тебя заплатил — ты мне деньги отдавай.

СИ. — У турниров есть какой-то призовой фонд?

Д. — Нет, фонда нет. Мы люди бедные, никаких призов (смеются). Призы не нужны — если ты выигрываешь, ты просто лучший. Зачем тебе что-то еще?



нения миссий, а настоящий ожест, который всякий игрок двигал самостоятельно. Или, если не хотел (по скудоумию, незнанию английского, от лени и так далее) — не двигал. Поскольку даже без сюжета Mechwarrior был шедевром.

Продолжения народ ждал долгих шесть лет. И вот, наконец, дождался — Mechwarrior 2 был тоже своего рода хитом и игрой однозначно очень удачной. Симуляторная часть и графическое исполнение вообще были превосходными, играбельность на высоте. Однако пропал и менеджмент (теперь приходилось биться на стороне кланов, а ресурсов у них и так предостаточно), и сюжет в нормальном понимании этого слова. Впрочем, мало кого эти факты занимали, и MW 2 пользовался огромной популярностью, как и expansion

pack к нему — Ghost Bear Legacy. Хотя по нынешним меркам это было много больше, чем просто адд-он, современные производители не постеснялись бы обозвать эту вещь сиквелом.

Финалом приключений симулятора в стране Activision стали MW2: Mercenaries. Как никогда, создателям удалось приблизиться к идеалу — первой серии. Снова будни наемника во Внутренней Сфере, снова менеджмент, но — опять без сюжета и RPG. Впрочем, народ уже привык к этому, графика была улучшена, клановеннави́стики, наконец, смогли поката́ться на машинах Сферы. Заслуженные, я бы сказал, рукоплескания.

Надо сказать, что сейчас выпущена так называемая Titanium Trilogy — все три эти игры скопом, к тому же на кардинально новом, 3Dfx-ном движке. Красота неопи́сываемая, так что рекомендуются особо.

Гм... Лицензия ушла от Activision к Microprose. Правда, ненадолго, и поставить свою марку микропрозовцы успеют только на две игры в мире ВТ. Второй, разумеется, является столь ожидаемый Mechwarrior 3, а первой стал Mech Commander. И несмотря на то, что идею он не далеко ушел от Crescent Hawk's Revenge, что с правилами настольного ВТ он обращался более чем вольно, игра все же была принята на уже традиционное для компьютерных игр по BattleTech «ура». В первый раз за много лет игроки получили возможность командовать мехами, а не просто их пилотировать — а ведь ради этого, собственно, и затевался настольник.

Что ж, окончил на этом краткий экскурс в богатый мир BattleTech. Краткий — это еще сильно сказано: ведь рассказано далеко не обо всех тонкостях настольной игры и ее разновидностях, не упомянуты различные ВТ-игры для прочих платформ, а мир описан в двух словах и в стесовом ключе. Однако, мне кажется, этого достаточно для начала, так сказать, базовая информация вами получена. Остается только пожелать, чтобы вы влились в множасьиес ряды поклонников ВТ. Ведь он бешено популярен — в Интернет количество посвященных ему сайтов огромно, и уступает разве что AD&D'шным. Разве это не показатель?

К тому же, в отличие от поклонников многих других систем, фаны BattleTech в России крепко спаяны Лигой — объединением, о котором вы уже довольно много узнали из интервью. Жизнь Лиги интересна, в ней есть свои интриги, расколы, громкие хлопки дверью и не менее громкая ругань на форуме. Игра в ВТ — компьютерный, карточный, любой! — это действительно интереснейшее хобби. Подумайте — может, это как раз то, чего вам не хватало в жизни? Серьезно! В общем, делайте выводы. Помните — мир славы ждет вас!

ВРЕЗКА №0 (!!! в конец статьи; единственная врезка, месторасположение которой произвольное !!!)

СИ. — А что делать человеку, который, прочтя этот текст, скажет: А-а-аааа! Я тоже хочу-уууу!..

А. — Ну, простейший вариант — выйти на сайт, связаться с ключевыми людьми, написать, наконец, письмо. Мы ему обязательно перезвоним, напишем, ответим. У нас постоянный приток людей, и это здорово.

СИ. — Отлично. Спасибо за уделенное время.

А. — Спасибо вам. Очень приятно было пообщаться. Заходите, вы всегда желанные гости.

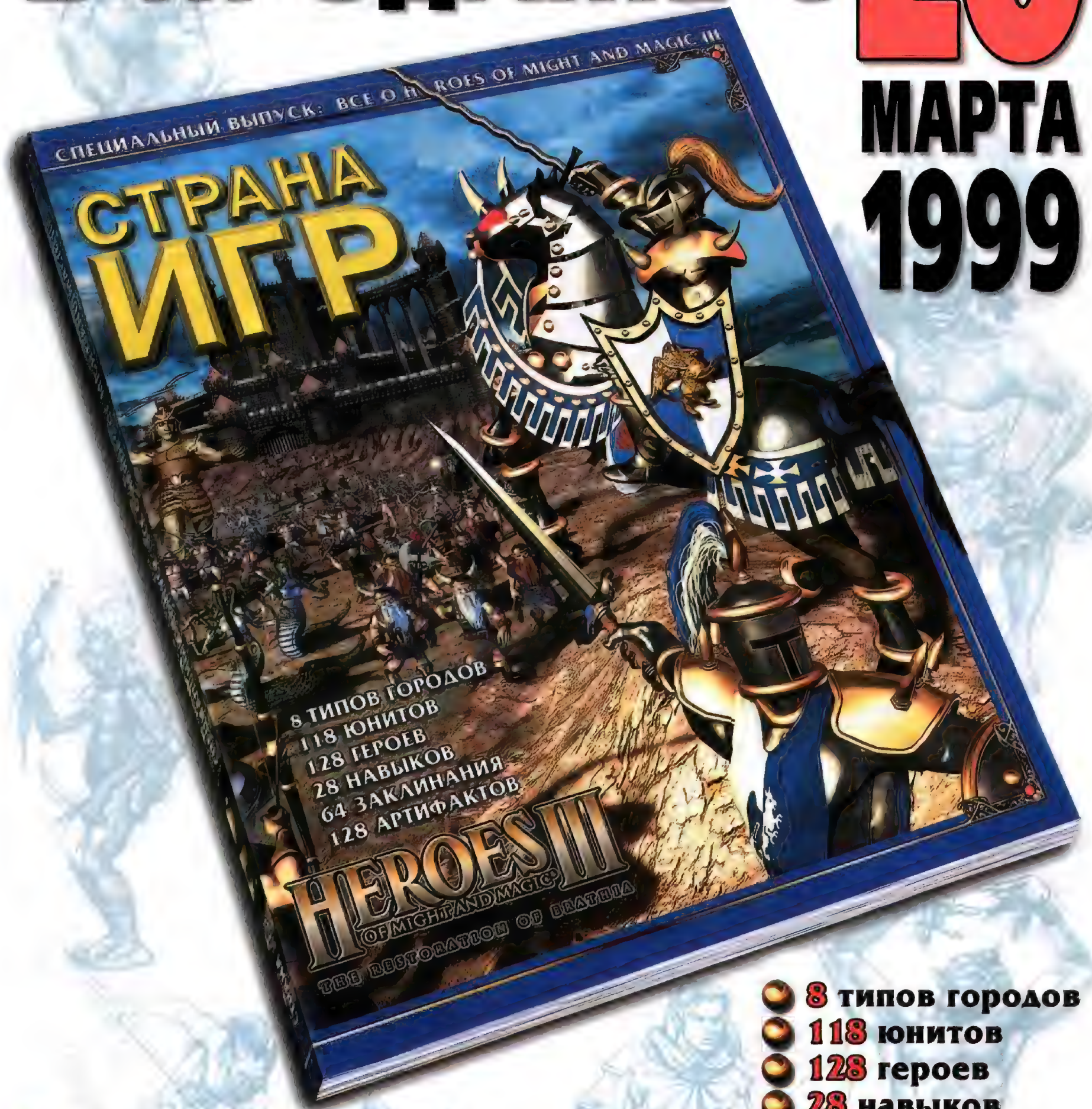
Представительства Российской Liga BattleTech:

maroder@yahoo.com — Direwolf — Екатеринбург
dragonis@windoms.sitek.net — Dragon — Москва
orsantap@cityline.ru — Alex Bear — Москва
SerJoe@bita.donbass.com — SerJoe — Украина
kashei@hotmail.com — DiNo — Краснодар
alex@uwis.belpak.minsk.by — ICEBREAKER — Минск
sky@isp.nsc.ru — GhostBear — Новосибирск
rage76@diapup.ptt.ru — Phellan_Kell — Зеленоград
maverick@post.tomica.ru — FortRoss — Томск
dimka_douglas@hotmail.com — Daemon — Находка

СИ-РЕПОРТАЖ

ВНИМАНИЕ! **В ПРОДАЖЕ С 20**

МАРТА
1999



● **ВСЕ СЕКРЕТЫ**
И ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

- **8** типов городов
- **118** юнитов
- **128** героев
- **28** навыков
- **64** заклинания
- **128** артефактов

Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,
полностью посвященный HEROES of MIGHT & MAGIC III

Portals & Pendants: The Exile (8-ou Amyлем)

Платформа: PC

Жанр: RPG

Издатели: Electronic Arts и Havas Int.

Разработчик: Mizar Studios (Мицар-студия)

Онлайн: http://www.astro.wisc.edu/~dolan/constellations/constellations/Ursa_Major.html

constellations/constellations/Ursa_Major.html

Дата выхода: начало лета 1999

Р

оссийские разработки все больше начинают привлекать внимание не только российских же издателей, но и зарубежные богатые дяди все пристальнее присматриваются к играм, которые «Made in Russia».

И если предыдущие проекты больше рассматривались как некие курьезы, лаптем сваянные, то следующее поколение русских игр явно начинают воспринимать всерьез.

Совершенно ясно, что именно такая судьба ждет один из наиболее многообещающих российских проектов — игру **Восьмой Амулет**, хотя, ска-

политику мудрую; но и любителей повоевать не счесть, особенно среди переоценивающих свои силы мелких удельных князьков. Вообще же в воздухе висит предчувствие чего-то недоброго. С Юга активизируется могучая Империя, частью которой некогда была и Аркадия; с Востока движутся орды орков; на северных рубежах хозяйничают морские разбойники-викинги. Эльфы, традиционный оплот сил добра, начинают потихоньку складывать вещички и ретироваться в глухие чащи. Да и в самом Королевстве неспокойно — некоторые бароны не прочь стать независимыми, грызутся за церковное владычество аббаты Маршберри и Килминстера.

Кстати, как ни странно, но многие топонимы и имена не пришли по вкусу могущественным западным издателям, и сейчас особая группа в Штатах занята перекройкой всех имен собственных на манер, американскому уху наиболее приятный. Это, конечно, большое разочарование для дизайнеров, но они считают, что можно пожертвовать каплей собственной фантазии ради появления игры на свет.

Игроку суждено стать одним из наиболее могущественных вассалов короля Байярда, неким герцогом Карлайлом, верным своему созерену, героем, народным любимцем, победителем злобных гномов, пиратов и прочих, короче, очень хорошим человеком. И вот его (разумеется, в результате заговора) обвиняют в похищении у Короля одного могущественного амулета, помогавшего ему успешно править страной. Неправедливый суд, каторга, побег — и долгие странствия по всему миру в поисках правды и доказательств собственной невинности. Попутно будет необходимо найти еще 7 подобных



Игрок может, конечно, и не раскопать все, связанное с тайной личности персонажа, и тогда, после попадания в параллельный мир (в котором, кстати, и находится тот самый восьмой амулет), он будет несколько шокирован новыми проявившимися возможностями. Сергей Главнин описывает это примерно как аналог превращения человека в Защитника Пак в книгах Ларри Найвена. Но, если распорядиться своими силами верно, то возможны два варианта — либо принятие стороны Света, либо Тьмы с соответствующими последствиями для мира. Либо процветание, усмирение агрессоров и дружба народов, либо разрушения, пожары и едва ли не гибель рода человеческого.

С сюжетом **Восьмого Амулета** связаны две любопытнейшие и радостные новости. Ну, во-первых, как и принято нынче, он будет нелинейным. Причем, я бы сказал, очень нелинейным, достаточно сказать, что в начале события могут развиваться десятками различных способов. То есть можно сдаться в руки королевской стражи, а можно бежать. В принципе, побег практически необходим, но совершать его можно в любой момент — хоть во время перевозки к рудникам, хоть уже с каторги, хоть когда. Для особо законопослушных предусмотрен вариант с нападением одного из гномьих кланов на рудники и угоном каторжан в рабство. Если же герой поможет нападению отбить, то вполне вероятно замена каторги ссылкой. Какую дорогу выбрать — зависит только от вкуса игрока.

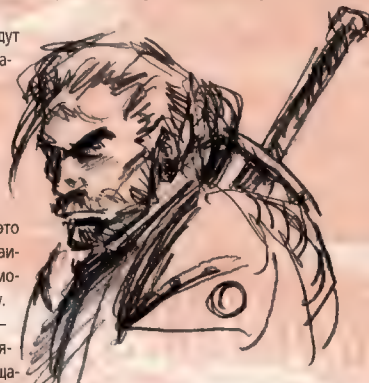
Второй момент касается NPC. Во-первых, их чертовски много — помимо абсолютно неважных для игры фигур типа населения городов, число которых подсчитать попросту нереально (они в основном генерируются случайным образом а-ля Daggerfall), можно назвать порядка полутора сотен важных для сюжета персон, да еще две-три дюжины кандидатов в вашу партию. А, во-вторых, это прорыв в AI особо важных персонажей. Дело в том, что 10-12 ключевых NPC будут ДУМАТЬ.

Попрошу оценить этот факт спокойно. Они будут действительно думать, для чего «Мицар» разрабатывает очень мощный алгоритм. К работе подключены многие профессиональные математики, создающие пока модель искусственного интеллекта. По сообщению главного программиста Стаса Школьниковца, именно наработки по AI NPC впечатлили западных спонсоров в наибольшей степени, и это можно понять. Ведь при таких механизмах наиболее влиятельные персоны игрового мира смогут перекаривать его каждый раз по-новому. Основной проблемой на сегодня является — что бы вы думали? — ограничение самостоятельности этих NPC! Слишком уж волюно обраба-

лись они с сюжетом, рвя его ткань вдоль и поперек, пришлось даже некоторых заменить, а в остальном подстроить их ход мыслей к требованиям хотя бы нескольких основных сюжетных линий. На данный момент разработчики склонны оставить вариант, при котором путь к окончанию игры им самим будет совершенно неизвестен — настолько все пойдет нелинейно и независимо. Более того, и конец-то им известен только потому, что после получения Силы **Абсолют** в руки героя все уже довольно просто и предсказуемо.

Если вы хотите примера «мыслительной деятельности» NPC, то как вам возможность королей и прочих персон самостоятельно управлять налогами или внешней политикой? Мир, благодаря самостоятельно действующим персонажам, станет совершенно независимым от действий главного героя. Резкое повышение налогов (на которое легко подбить алчных баронов) может вызвать народные волнения. Король неожиданно может измыслить бал по случаю некоего праздника, на который приглашены все важные вельможи. Пока такой вот приглашенный аристократ будет ехать на празднество, в его дом можно проникнуть, либо ограбить его по пути. Именно ограбить — даже самый тупой и несамостоятельный NPC адекватно отреагирует на нож к горлу и слова «Кошелек или жизнь». Умирать никто не хочет даже в виртуальном мире Теллы. Ну, и мы даже не упоминаем о бесконечных вооруженных конфликтах, в которых под руководством «мыслящих» персонажей будут гибнуть сотни и тысячи невинных «безмозглых» NPC...

Хотя даже при их относительной «безмозглости» они намного лучше проработаны, нежели где-либо еще. Как вам, например, тот факт, что они развиваются сами по себе и набирают свои особые уровни? В начале игры кузнец-подмастерье сможет разве что щип выпрямить или пару колец на кольчуге затянуть, а к концу главный герой сможет уже заказывать у него «экслюзив-

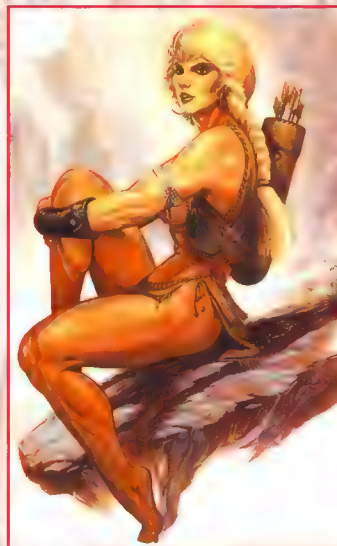


зять по правде, поначалу надежды на успешную реализацию своих идей у разработчиков екатеринбургской студии «Мицар» было мало. Как и многие другие российские дизайнеры, они создавали игру больше для себя, нежели для заработка, пока на волне массового интереса к RPG не обратили на себя внимание. Один из крупнейших западных издателей углядел в детище «Мицара» супер-хит, киллера, способного убить всю троицу ролевых игр 1998 года. По словам представителя Havas Interactive, объединивших свои силы с Electronic Arts для издания этого масштабного проекта, **Амулет** будет обладать системой поинтереснее Might & Magic IV, сюжетом глобальнее Fallout 2, а по простоте освоения и играбельности превзойдет Baldur's Gate. Немедленно проект был взят под крыло и начато дофинансирование — выделена сумма в 2 миллиона (!!!) долларов.

Что же куется в екатеринбургских кузницах, что за потрясение миру ролевых игр готовят таинственные западные партнеры? Кстати, они уже начали оказывать влияние на разработку — вынудили обзавестись системой правил Portals & Pendants (P&P, очевиден намек на AD&D) и вообще изменили название для маркетинговой кампании в Штатах и Европе.

Итак, **Восьмой Амулет** (давайте именовать игру так, тем более, что на нашем рынке она почти наверняка пойдет под этим названием) будет игрой ролевой в лучших традициях классики жанра, на которой, собственно, воспитаны дизайнеры (любимая игра главы проекта Сергея Главнина — Wizardry VII, а главный художник Петр Репин предпочитает Might & Magic III). Однако не классикой единой — в **Амулете** будет предостаточно идей, которые были реализованы достаточно недавно (и при этом стали популярными), что и заставляет предполагать «киллерную» сущность игры.

Итак, начнем с сюжета и игрового мира. Мир — затерянная в глубинах Вселенной планета Телла, а местом действия выбрано Королевство Аркадия, расположенное буквально в самом центре политических противоречий. Его окружают и горы с враждебно настроенными кланами гномов, и масса мелких феодальных владений, и агрессивные соседи. Впрочем некоторые из государств имеют более древнюю историю и проводят



амулетов, попасть в параллельный мир и пару раз спасти тот — то от орочьего нашествия, то от агрессии Империи.

Однако это всего лишь внешняя сторона сюжета, все не может быть так просто, тем более, что в его доработке принял участие известнейший российский писатель Виктор Пелевин. Дело в том, что Карлайл является воплощением Сил Абсолюта — с одной стороны Абсолютного Добра, а с другой — Зла. До поры до времени они находятся в равновесии, и Герцог волен поступать, как ему вздумается, и делать добро (что, в соответствии с предисторией, и происходит). Но Король от придворного мага узнал, что сила амулетов может нарушить это сложное равновесие. И он потворствует заговору, жертвует амулетом, подставляет Карлайла — все ради того, чтобы отравить его подальше от населенных мест, не запятнав при этом свое честное имя доброго и справедливого правителя.



ное» оружие.

Несомненный интерес представляет и игровая система, очень подробная и мощная (подобное нам обещали разве что в так и не вышедшей Wizard's Hunt от Yoknapatawpha Studios). Модуль генерации заточен исключительно под одного персонажа — герцога Карлайла, — но все же чертовски интересен. Проигрывается как бы вся жизнь персонажа до рокового похищения амулета, и в зависимости от того, какой она была, появляются новые навыки и растут атрибуты. Очень любопытно генерируются стартовые параметры — для этого игрок составляет генеалогическое древо вплоть до прадедушек и прабабушек с помощью набора из 100 персон. Выбор предков не только изменяет стартовые условия игрока, но и может оказывать влияние на сюжет. Все это чудовищно интересно, доложу я вам!

Между прочим, сторонников «партийных» ролевых игр просим не расстраиваться — к главному герою смогут присоединиться до 7 напарников, причем среди них могут попасться и «заспанные казачки» — агенты сил зла (или, если герой уже выбрал путь Тьмы, то добра). Они будут потихоньку вредить партии, способны ударить в спину в бою или даже убить Герцога во время его безмятежного сна. Контроль за напарниками будет не очень жесткий, но и не такой опосредованный, как в Fallout, в общем, нечто среднее арифметическое.



Раста персонаж будет довольно традиционным — по уровням, но и здесь не обошлось без нововведений: дело в том, что таковых существует несколько видов. Все навыки и атрибуты (кстати, всего имеется 9 атрибутов и 60 скиллов) разбиты на три группы — боевые, социальные и ментальные (включая магию), и уровень отслеживается по каждой из трех категорий. Убил врага — получи экспы в боевую группу. Что-то украл или, наоборот, помог страждущим — в социальную. Ну, а раскопал что-нибудь в подвалах или просто что-нибудь выдумал, или там заклинание удачно застал — в ментальную. Навыки можно наращивать на специальные очки при продвижении на уровень, а некоторые растут так, сами по себе. Хит-пойнты же по-прежнему набивают при прогрессе на каждом из трех направлений. Между прочим, здоровье отслеживается очень подробно, с отдельным значением HP для каждой части тела. К тому же есть возможность нанести critical hit — с одного удара попасть в сердце со всеми вытекающими последствиями, да и вообще наворотов не счесть.

Разумеется, накрутка не только во всяческом увеличении параметров героя, но и в обвешивании его разнообразными финтифлюшками. А с этим все более чем здорово — разнообразие доспехов и вооружения поражает. Одних базовых типов оружия обещают не менее полсотни, причем они будут доступны постепенно. Предусмотрены не только стандартные параметры to hit и damage, но и несколько других, в том числе защитные свойства и известный еще по Betrayal at Krondor racial mod. То есть острое оружие орки используют наиболее эффективно, а все прочие расы с приличными пенальти (причем все с разными!). Конечно, есть и масса усиленных клинков — используется система модификаторов и квалификаторов, известная еще по Might & Magic и Diablo. Кроме созданных по такой схеме предметов есть и абсолютно уникальные, обычно достающиеся в результате особых квестов, потенциальное количество которых, между прочим, пример-



но оценивается авторами в 5-6 тысяч. Разумеется, за одну игру более чем 200-300 выполнить не удастся просто по причине ее завершения.

Кстати, одна любопытная деталь, касающаяся инвентаря — в Амулете он планируется безразмерным, то есть вмещающим любое число предметов. А вот по весу наложено ограничение, да и не только по весу, но и по объему! То есть нести 10 мечей ваш герой сможет, а вот 10 подушек, даром, что легче раз в 5, будут неподъемны, ибо размеров они немалых. Очень подробно разработана магическая система, базирующаяся на концепции spell-point'ов. Всего планируется около 300 заклинаний, которые, разумеется, будут красивейшим образом реализованы. Поначалу магия главному герою (и большинству напарников) недоступна, и ее основа Герцог и компания смогут обучиться только позже по сюжету. Но к концу, естественно, мощь ее будет расти. Особые возможности дают каждый из 7 амулетов, а после обретения власти над Абсолютом волшебство станет воистину всемогущим. Как и положено по нынешним временам, все действие происходит в реальном времени, но в настолько мягком и неторопливом режиме, что даже BG должно стать стыдно. К тому же на время боев можно либо нажать на паузу, либо мягко затормозить время — скажем, в масштабе 4 к 1. Очень приятно — все так ме-е-е-дленно (особенно учитывая, что мне довелось видеть только старую версию движка, несколько тормозящую), можно успеть приказать что угодно. Бои крайне навороченные, с возможностью атаковать в седле, просчетом различных бонусов за удары сбоку и сзади и прочими приятностями. Возможно, это будет одна из лучших боев в CRPG вообще. Тем более что количество противников более чем достаточно — около 150 базовых полигонных моделей, которые, конечно, могут быть по-разному текстурированы и слегка изменены для создания подвидов монстров. Сражения обещают быть кровавыми в буквально смысле — Fallout 2 останется далеко позади, однако всю эту кровью легко выключить.

Графическое исполнение **Восьмого Амулета** пока (подчеркиваю — пока) просто ужасно. Используемая до сих пор версия была выслана нам в редакцию только под обещание никому никогда не показывать, немедленно стереть и сломать болванку. Да, движок этот полностью трехмерный, с динамической камерой и поддержкой 3D-ускорителей. Но, господа, какой он корявый и тормозящий — давно из недр России не выходило столь корявых поделок! Собственно, именно тотальная переделка engine и откладывает выход уже почти доделанной игры. Спасибо денежным дотациям, сейчас графическая часть срочно переписывается частич-



но нанятыми программистами и художниками в Москве и Екатеринбурге, частично — особой группой в Штатах. Новая версия будет рассчитана на второй «Пентиум» со вторым же Вуду, однако минимальные требования не должны подниматься выше P-166 MMX. По слухам, американская часть команды оптимизирует наиболее важные процедуры и под Pentium III.

Движок будет обеспечивать массу эффектов — полностью трехмерное окружение, причем с большим количеством полигонов на модель. Цветной свет, прозрачность, туман, дождь, снег и прочие погодные эффекты, а также плавная смена дня и ночи (со всеми закатами и рассветами) и настоящая смена времен года. Основные города и локации моделируются заранее, а подземелья и несуществующие населенные пункты будут генерироваться случайным образом. В общем, картина почти совершенная. В качестве конкурента по графике мицаровцы называют разве что восьмую Wizardry или Ultima: Ascension. Однако первая сделана с видом от первого лица (а в Амулете — от третьего), а Ультиму подозревают в аркадности, так что реальных конкурентов-то и не видеть...

Как уже было сказано, в режиме перемещения по городам и лабиринтам, а также в боях используется вид от третьего лица с умной камерой. Мицаровцы хвалятся каким-то особым алгоритмом ее поведения, который позволяет ей все время выбирать наиболее красивый и удобный ракурс. Что ж, посмотрим на эту «умную» камеру — все равно операторскую работу можно будет взять на себя. А между ключевыми точками вы перемещаетесь в стиле старых добрых Darklands, и это хорошо — наконец-то разработчики обратили внимание на эту легендарную игру. Сначала Bioware, теперь вот наши, приятно, в общем! Кстати, карта, по которой и будет идти перемещение, поистине громадна, и даже такие монстры, как Daggefall, должны будут потесниться.

Особо следует сказать о звуковой части **Амулета**. Navas Interactive решила вывести саундтрек к игре на качественно новый уровень, на уровень хорошего саундтрека к фильму. В итоге набор звезд, которые уже почти закончили работу над музыкой, впечатляет. Среди кумиров молодежи отобраны Puff Daddy, Prodigy, главная тема уже написана Вангелисом (потрясающая музыка на уровне его лучших работ!), из прочих музыкантов отметим французскую команду Air. В озвучивании принимают участие такие звезды, как Аль Пачино, Шон Коннери, Кэтрин Тернер и Эван МакГрегор. Не была оставлена в стороне и версия, которая будет выпущена для России. В нашем варианте роли главных персонажей озвучивают любимые всеми актеры — Баталов, Ливанов, Михалков, Яковлев... Разумеется, не считая многочисленных актеров столичных театров, также принявших участие в озвучивании. Так, некоторые второстепенные женские персонажи будут говорить голосами участниц группы «Блестящие». В общем, столь мощная звуковая часть, да еще огромный объем самой игры и объясняет ее размер — 10 компакт-дисков!

Закончить это и без того радужнейшее превью хочется на мажорной ноте. В последний момент нам сообщили, что к работе студии «Мицар» в качестве консультанта подключился (всем рекомендую сест, а то мало ли...) сам Рей Музика! Новоявленный корифей ролевого мира после ознакомления с игрой совершенно разочаровался в Baldur's Gate II (в Bioware уже принято решение о перестройке некоторых планов) и решил помочь русским талантам отеческим советом. К тому же он настоял на добавочном финансировании игры, дабы отдельные интересные идеи **Восьмого Амулета** были реализованы. И, представляете, деньги уже выделены! В общем, это еще раз подчеркивает, что ни в этот год, ни раньше, ни, скорее всего, позже, мы ролевой игры лучше не увидим. Так что начинайте копить деньги, ибо **Амулет** — это совершенный MUST HAVE для любого игромана, просто мечта. Как сказали нам в «Мицаре»: «Если кто-то не поиграет в **Амулет**, он может считать свою жизнь неудавшейся». Я склонен верить этому утверждению.

CU-XUT?

e@shop

http://www.e-shop.ru

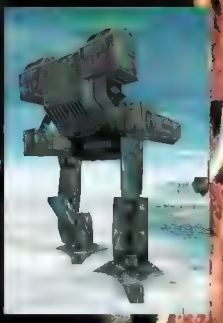
Компьютерные игры с доставкой на дом, дешевле, чем в магазине

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3

| | | | |
|---|--|---|---------|
| | | | \$29.99 |
| Star Craft: Brood War Издатель: Blizzard | Ultima Online: Game Time Издатель: Electronic Arts | FIFA '99 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | \$29.99 |
| | | | \$33.99 |
| Heretic II Издатель: Activision | Ultima Online: Second Age Издатель: Electronic Arts | NBA '99 Издатель: Electronic Arts | \$33.99 |
| | | | \$31.99 |
| Alpha Centauri (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | Populous (на рус. яз.) Издатель: Electronic Arts | Sim City 3000 (рус.) Издатель: Electronic Arts | \$29.99 |
| | | | \$28.99 |
| Need for Speed III (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | Caesar III Издатель: Sierra | Moto Racer 2 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | \$26.99 |
| | | | \$27.99 |
| Tom Raider III (рус. док.) Издатель: Eidos | Blade Runner (рус. док.) Издатель: Virgin | Army Men (рус. док.) Издатель: UbiSoft | \$33.99 |
| | | | \$29.99 |
| Dune 2000 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | Settlers III Издатель: Blue Byte | X-Files: The Game Издатель: Electronic Arts | \$29.99 |
| | | | \$33.99 |
| Abe's Exoddus (рус. док.) Издатель: GT Interactive | NHL '99 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | SIN (рус. док.) Издатель: Activision | \$29.99 |
| | | | |
| Half-Life (рус. док.) Издатель: Sierra | F-15 (рус. док.) Издатель: Electronic Arts | | |

Пишите и звоните по любым вопросам. Мы можем доставить новые игры вышедшие в США.

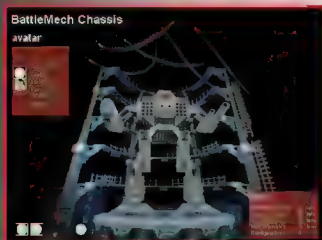
Mechwarrior 3



Г

од 3058. Титаниум
Внутренней Сферы к
носится по одной из планет Кла
гуара. Вы — лидер небольшо
го подразделения. Ваша зад
ачка на планету в первых рядах, далее р
зетка боем до прибытия подкрепления.
Операция стартует, и тут выясняется, что Я
р вас уже поджидали. Дропшипы атакуют
аэрокосмическими силами SJ, план высадки
идет к черту. Результат: вы оторваны от са
го подразделения и высажены не только не в
своем месте, но и вообще невесте где
тливное — отрезаны от основных сил. Ваши
ведомые в такой же ситуации. Так вот мрач-

Долгожданный проект Zipper int и Microprose, один из самых ожидаемых игр последнего года двадцатого века. Хочется верить, что Zipper int обманет ожидаемый миллион фанатов вселенной Battletech...



ненько начинается долгожданный проект FASA, Microprose и Zipper int. — **Mechwarrior III.**

Сейчас трудно сказать объективно, почему FASA в свое время лишила Activision лицензии на создание новой серии меха. Возможно, причиной тому явилась явная сырость релиза MWII: Mercenaries — версия 1.0 была, прямо скажем, кое-где недоделана. Были баги даже в паре линейных ключевых миссий — при некотором стечении обстоятельств их невозможно было завершить вообще — это не говоря про баги с работой вооружения. В принципе, возможно всего этого и оказалось достаточно, чтобы отказаться от услуг Activision и попытаться создать что-то иное.

И FASA это удалось — при помощи Zipper interactive. Третий мех взял все лучшее от своих Активизионских предшес-

твенников, но это уже даже не продолжение Mercenaries. Это просто другая игра. Она отличается от творений Activision, как MWII: 31st century combat отличается от MWI. Приятно заметить, что в настоящий момент MWIII практически готов и находится в состоянии бета-версии (закрытой, то есть НЕ для общественного использования — особо страдающие увидят что-нибудь самостоятельно могут поискать видеоролик с обрывками из геймплея на FTP-серверах www.Badkarma.net). Обещано, что игра выйдет в мае, но если припомнить, сколько раз выход третьего меха УЖЕ откладывался, то хочется верить, что мы получим вожацкие сидюки хотя бы к национальному празднику Первого Сентября.

Ну, так вот, о главном. На первом месте — изменения, которым подвергся геймплей. По концепции он, как ни странно, очень напоминает Mechcommander. То же разделение на операции (четыре по двадцать миссий), аналогичные брифинги, в которых ваш непосредственный босс — command-and-control officer — отдает приказы и загружает умы играющих информацией, необходимой для удачного завершения очередного этапа операции. В каждой миссии есть набор основных задач, выполнение которых необходимо для ее успешного завершения, а также некоторые дополнительные, выполнение которых необязательно. Впрочем, зачастую, как и в упомянутом выше Mechcommander, основная боевая задача после выполнения дополнительной будет иметь более простое решение. Все элементарно: уничтожили вражескую электростанцию — лишили вражескую базу энергии для работы лазерных и ракетных установок. Так что эффективность прежде всего.

Далее — мат. снабжение и восстановление мехов. Эти процессы в MWIII являются оригинальным сочетанием аналогичных процессов в MWII и Mechcommander. В

Mechwarrior III не будет денег, и пополнять свой запас комплектующих вам придется в основном добром, добытым на поле боя. В категорию захваченного, как и ранее, может попасть вооружение и боеприпасы, оборудование, броня и даже целые мехи. А ремонт теперь возможен как на поле боя — с использованием мобильного ремонтного бокса (в точности, как в Mechcommander), так и на стационарных базах. С базами все понятно, а вот мобильный ремонтный бокс (refit truck) — штукавина беззащитная, беречь его надо как зеницу ока. Так что прежде чем вызвать его лишний раз — не помешает проверить, все ли вокруг чисто, нет ли врагов. Тем более, что мобильный ремонтный бокс особенно уязвим во время выполнения ремонтных процедур.

Теперь кастомизация, и о ней — разговор особый. FASA очень долго работала над этим аспектом MWIII, дабы исключить все проблемы и неувязки, имевшие место в Mercenaries и прочих MWII от Activision. Теперь каждый отдельно взятый мех имеет ограниченное количество слотов под отдельные классы вооружения (наконец-то!). Проще говоря, это означает, что ни один крендель больше не сможет поставить на мех для сетевой игры четырнадцать штук LRM-5 или десять средних пульс-лазеров. На Vulture, например, имеется два слота под ракетные установки — пожалуйста, используйте, но больше — уже никак. Такой подход однозначно является правильным хотя бы потому, что подчеркивает разницу между различными классами мехов и, тем более, между сферической и клановской техникой.

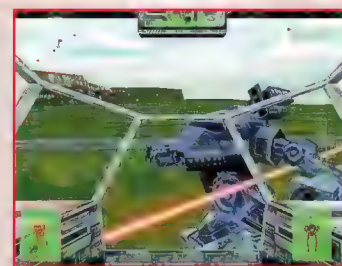
Кроме всего прочего, в игре появились новые элементы электронного оборудования мехов — например, знакомые вам по все тому же Mechcommander'y Beagle Probes — устройства, позволяющие засекать вражеских мехов с выключенным реактором, находящихся в ра-



диусе действия сенсоров. Сами сенсоры тоже, вероятно, будут нескольких типов (в отличие от Mercenaries, где у всех мехов сенсоры имели один и тот же максимальный радиус — два километра, и из-за этого идиотского просчета разведывательные мехи почти ничем не отличались от штурмовых по эффективности ведения этой самой разведки).

Кроме сенсоров разработчики, наконец-то, удосужились по-человечески проработать моделирование систем вооружения. В **Mechwarrior III** не будет никаких багов с оружием а-ля Mercenaries. Activision не позаботилась о том, чтобы исправить проблемы с баллистическим вооружением даже в «Titanium Trilogy» (из Gauss Rifle, которое является очень мощным оружием в игровой вселенной battletech, Activision умудрилась сделать элементарный пугач, громко и далеко стреляющий, но не наносящий противнику практически никакого вреда). А вот ребята из Zipper int. продумали все: от физической модели поведения оружия до внешнего вида залпа (к слову сказать, РРСшки в **Mechwarrior III** выглядят не как синие малопонятные шарики, а как объемные ярко-голубые снопы света — так, как оно и должно быть на самом деле).

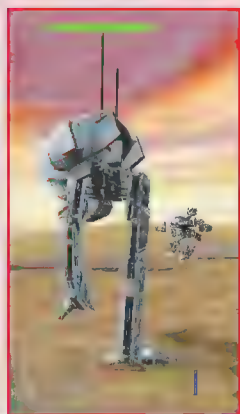
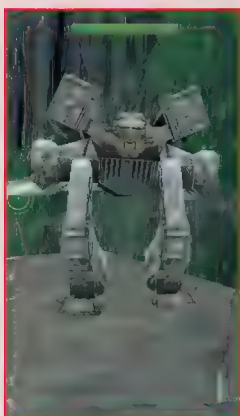
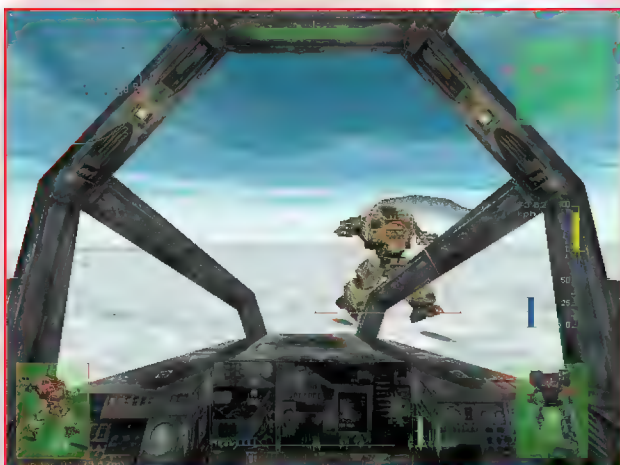
Следующий аспект больше всего должен порадовать поклонников старого MWI. Похоже, что именно оттуда взята модель управления ведомыми (да, они будут, но, правда, не сразу — вам придется собирать их по всем кампаниям) — причем со всеми соответствующими нашему времени улучшениями. Но смысл тот же: вызываете карту внутри миссии, отдаете ведомому приказ — идти в точку такую-то (сами ее на карте и покажете), уйти в shutdown и ждать там-то, защищать/атаковать того-то. Ес-



ли ситуация сложилась так, что карту вызывать некогда, есть система «горячих» команд, отдаваемых прямо из кокпита сочетаниями клавиш: атакуй/защищай мою цель, вернись в строй, уходи в shutdown. На мой взгляд, именно такой динамичной системы управления ведомыми не хватало всей серии Mechwarrior II. Зато сам кокпит по сравнению с Mercenaries внешне практически не изменился. Все приборы и инструменты остались на прежних местах, и это явно позитивный аспект для поклонников «старой школы» Activision'овского MWII, которым не придется переучиваться. Правда, добавились парочка новых примочек: например, к обычному визиру также визир «окопный»: для зумирования удаленных целей на общем фоне (эта фишка отлично работает с винтовкой Гаусса). Также в распоряжение играющих поступил и ресивер-декодер вражеских переговоров, который ученые Внутренней Сферы разработали после Токкайдо специально для войны с кланами (благо после вторжения У Сферы наконец-то появились тенденции к объединению).

Концептуально новым аспектом геймплея является возможность таргетировать вражеского меха не полностью, а по частям. То есть вы выбираете мех противника для атаки, а потом какую-то конкретную часть его корпуса — руку, ногу, компоненты торса, голову... Например, живет у вражеского меха в руке какая-нибудь экстремальная автопушка — вы выбираете для атаки эту руку, бьете по ней залпом,





и пушка отваливается вместе с рукой. Удобно, практично, а главное — точно. Особенно, если вы используете LRM и/или SSRM — уж они-то, ясное дело, попадут именно в выбранный вами орган вражеского меха.

Клавиши управления мехом в **Mechwarrior III** фактически копируют раскладку Activision'овской серии MW. Это тоже неплохо, вряд ли Zipper смогла бы создать более удачную клавиатурную схему управления, чем это сделала в свое время Activision. Правда, разработчики предупреждают: максимум кайфа на этот раз получат не любители клавиш-и-мыши, а богатые и редкие обладатели крутых программируемых джойстиков с системами управления тягой, педалями и force-feedback-ом.

Теперь о главном (или почти главном) — о новом игровом движке. Надо сказать, Zipper int. постаралась на славу и склепала нечто действительно интересное.

Во-первых, рельеф стал интерактивным, или, грубо говоря, деформируемым. Взрывы ракет и снарядов оставляют на земле дымящиеся воронки и рытвины, которые, например, могут замедлить продвижение противника. На мой взгляд, правда, в воронках лучше устраивать засады или прятаться от ракет. Во-вторых, в некоторых случаях вы сможете обрушивать на неприятеля стены каньонов или взрывать под ними мосты.

Кроме самого рельефа в игре еще (естественно!) куча активных объектов. Всевозможные деревья-и-кусты, отдельные постройки, военные базы и города. Все это также должным образом реагирует на попадания снарядов и лазеров, горит и рушится, взрывается и падает. А на месте зданий после пожара остаются закопченные развалины.

Все изменения ландшафта будут мгновенно появляться на спутниковой карте, так что планировать свои тактические маневры вы будете уже с учетом новых элементов рельефа.

Интересно отметить, что в игре будет и ряд ландшафтных элементов, не отмеченных на картах. Например, во время прохождения очередной миссии вы сможете наткнуться на пещеру или на подземный бункер Дымчатых Ягуаров. Вполне очевидно, что на спутниковой карте местности такие детали не изображаются, потому как из космоса просто не вид-

ны. В подземных же сражениях каждый неточный выстрел будет грозить обвалом породы и, как следствие, всеобщей гибелью (и вашей, и противника) под обломками бункера. Так что Минздрав предупреждает — под землей будьте осторожны, не лупите во все стороны, не стреляйте ракетами. Завалит — сами будете виноваты.

Теперь о самом приятном. О мехах. Всего их в третьей части двадцать штук (что, правда, значительно меньше, чем в Mercenaries). Итак, Внутренняя Сфера задействует Annihilator, Avatar, Bushwhacker (на нем вы, кстати, начинаете игру), Champion, Firefly, Orion, Strider, Sunder, Black Hawk KU, Owens. Клан Дымчатого Ягуара использует Cauldron Born, Timberwolf, Summoner, Mad Dog, Direwolf, Shadowcat, Adder и Supernova. Страждущим спешу сказать: элементалы будут. Мало того, не исключено, что по ходу кампаний придется побегать в этих жидких костюмчиках вне зависимости от вашего желания.

Для каждого из мехов была создана своя неповторимая физическая модель — причем именно такая, какая могла бы существовать в действительности. Из-за отдельных аспектов реализма FASA даже была вынуждена изменить кое-какие дименсии и тактико-технические характеристики некоторых мехов. Затем для каждой из машин была создана уникальная анимация (отдельно для трех фаз: бег, ходьба, стоп-и-разворот + анимация повреждений). Особенно интересный аспект — мехов научили «хромоты»: в некоторых случаях боевая машина с перебитой ногой не будет падать на землю, а пойдет (правда, медленно), подтягивая ногу за собой. Кроме того, мехи теперь поднимают пыль во время передвижения, подбитые падают, а ракеты оставляют длинный дымный след.

Вся эта радость будет работать минимум на P166 с 32MB RAM, но вам потребуется P200, оснащенный 3D-картой (хотя бы с восьмью мб памяти), чтобы сыграть более или менее нормально. У обладателей же всечестных Voodoo II и прочих RIVA TNT никаких проблем, по заявлениям разработчиков, вообще быть не должно. Кстати, интересный момент — как ни странно, но разрешение было ограничено 640x480 — якобы для повышения производительности движка. То же разрешение работает и в софтверной версии (по слухам, она не очень-то и отличается от 3D-ускоренной, даром что отдельных эффектов нет, но внешне все очень близко).

Теперь о том, что обычно остается на сладкое — о мультиплеере. Он в **Mechwarrior III** проработан на славу. Будут стандартные режимы Free-For-All, Capture-The-Flag, а также некие командные миссии. Поддерживается игра через Интернет, локальные сети и модем. Мало того, по слухам, Microprose решила получить для MWIII поддержку одного из крупных игровых сервисов вроде TEN. Изначально планировалось, что мультиплеер-сессия сможет поддерживать до 16 игроков одновременно, но по последним данным Zipper была вынуждена опустить планку до восьми игроков, как это было в Mercenaries.

В мультиплеер-игре будет три различных чат-режима: общий (сообщения для всех), командный (только для своих) и индивидуальный (приват), что позволит упростить общение (особенно в интернет-сессиях). И самое главное: Microprose пообещала, что любой игрок сможет украсить свой мех своим собственным логотипом, чего так не хватало MERCNET и NETMECH.

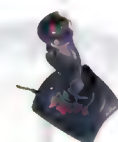
Таким перед нами предстанет **Mechwarrior III** — долгожданный проект Zipper int и Microprose, одна из самых ожидаемых игр последнего года двадцатого века. Хочется верить, что Zipper не обманет ожиданий миллионов фанатов вселенной Battletech, а в MWIII будет все то, чего не было у серии игр Activision. По крайней мере, мы на это очень надеемся.

CU-XUT?

e@shop
http://www.e-shop.ru

Аксессуары для компьютера
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3



Joystick Wing Man Extreme
Производитель: Logitech

\$59.99



Formula Sprint
Производитель: Thrustmaster

\$109.00



Joystick Blackhawk
Производитель: Gravis

\$35.00



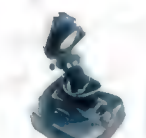
Cyberman 2
Производитель: Logitech

\$62.99



Joystick X-36F
Производитель: Saitek

\$63.69



Joystick Blackhawk
Производитель: Gravis

\$35.99



Joystick X-35F
Производитель: Saitek

\$53.99



XTerminator
Производитель: Gravis

\$32.99



Mouse Pilot plus
Производитель: Logitech

\$32.99



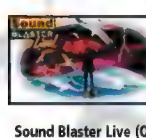
Sony 5xDVD-Kit
Производитель: Sony

\$299.99



Miro Video DC-10 plus
Производитель: Miro

\$329.99



Sound Blaster Live (OEM)
Производитель: Creative

\$79.99



Monster Sound MX 300 (OEM)
Производитель: Diamond

\$79.99



Miro Video Studio 400
Производитель: Miro

\$320.00



Miro PCTV — TV-пояр
Производитель: Miro

\$115.00



Wicked 3D Voodoo-2, 12 MB
Производитель: Guillemot

\$140.00



G-200 8 MB AGP (OEM)
Производитель: Matrox

\$99.99



Diamond Monster 3D II
Производитель: Diamond

\$149.99



MAXI Dynamic 3D
Производитель: Guillemot

\$115.99



Riva - TNT (OEM)
Производитель: Creative

\$119.99



3Dfx Banshee (OEM)
Производитель: Creative

\$109.99



Miro VIDEO DC 10
Производитель: Miro

\$239.99



TBS Montego (OEM)
Производитель: Turtle Beach

\$64.99



Стереочки
Производитель: Metabyte

\$155.99

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

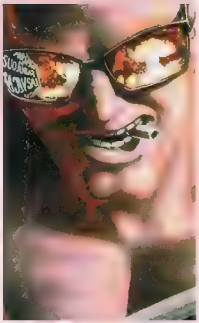
Duke Nukem Forever

Платформа: PC Жанр: 3D-action/Издатель: GT Interactive

Разработчик: Apogee Software, Ltd./ 3D Real

Entertainment Дата выхода: конец 1999

Онлайн: www.duke-nukem.com



К

Призрачно все в этом мире бушующем.
Есть только «хрю», за него и держись!

Из песни «Кабанчик нашего времени»

абанчики — объективная реальность нового мира

Кабанчики были всегда. Однако до последнего времени в обществе бытовало ошибочное мнение, что они являются лишь персонажами супер-боевика Duke Nukem 3D, некогда потрясшего игровые просторы. В течение многих веков ученые-кабанчиковеды пытались донести в народ свет истины, но последователи культа Дюка Нюкема изо всех сил старались не допустить торжества справедливости. На протяжении всей человеческой истории проводилась политика дискриминации кабанчиков и их адептов. Существуют неопровержимые доказательства того, что Всемирный потоп и знаменитая Варфоломеевская ночь были ни чем иным, как тщательно спланированными акциями по уничтожению последних мудрецов, обладающих истинным знанием о кабанчиках. Но относительно недавно мир потрясло известие, которое обещает пролить свет на эти безобразия и открыть миру глаза на истинное обличье Дюка Нюкема. А заодно показать всем величие кабанчиков. В этом году свет увидит игра **Duke Nukem Forever**.

Кабанчики — это раса высших, совершенных существ. К сожалению, наука не может дать точного ответа (неточных — сколько угодно) на воп-

ностью, близкой к 0,9735 можно утверждать, что он является человеком. Рост этого человекообразного существа колеблется по разным оценкам около 180-190 сантиметров (вот что значит есть много морковки!). Весит сия бегомошка более 100 килограммов, что не позволило ей сделать карьеру балерины и нанесло ужасную психологическую травму, в результате вылившуюся в патологическую ненависть к кабанчикам. Свой возраст Дюк тщательно скрывает, но достоверно известно, что последние 8 лет он оставался на уровне примерно тридцати.

Никто никогда не видел глаз Дюка Нюкема. И, к сожалению, вовсе не из-за их отсутствия, хотя это было бы самым логичным решением проблемы, а в результате того, что он постоянно носит солнцезащитные очки (теперь ясно, у кого Иван Демидов пытался украсть имидж). Причины этого не ясны, но очевидно, что старику Фрейду был бы интересен данный клинический случай. Свободное время Нюкем предпочитает проводить в компании с бутылкой виски «Джек Дэниэлс» и симпатичными девушками. Занимается коллекционированием оружия, автомобилей и мотоциклов. Хобби: быть в натуре, типа, крутым парнем. Но, конечно, пока он пьет виски, до настоящей крутизны ему далеко — ведь все знают, что крутые мужики пьют исключительно водку прямо из самоваров и, разумеется, без закуски. Так что ему есть, к чему стремиться.

Среди дел всей жизни гражданина Нюкема можно назвать написание автобиографии «Почему я такой крутой» и прыжок банджи (с резинкой на ногах) с Эйфелевой башни, который закончился весьма плачевно для семи японских туристопигмеев, гуляющих внизу. Несчастное семейство было раздвлено тушей героя, оказавшейся непосильной нагрузкой для сверхпрочной веревки. В своей далекой юности Дюк Нюкем подавал надежды как талантливый военный, но на прием работал слабо. Поэтому однажды при загадочных обстоятельствах он покинул действительную службу. Как полковник Курц Дюк «вышел» из программы на вершине своей карьеры. Но он не стал удаляться в джунгли Камбоджи для медитации и создания своего мира. После трагического падения с Эйфелевой башни Дюк Нюкем решил заняться спасением нашей многострадальной планеты от всего подряд. Из этого можно сделать вывод об умственном развитии данного индивидуума, IQ которого, как выяснилось в результате журналистского расследования, напрямую зависит от погоды и цен на виски. У него нет семьи и он не сторонник длительных отношений с альтернативным полом. Перед нами типичный представитель отряда «крутых парней», но слишком отягощенный интеллектом, но уже сгибающийся под тяжестью своих амбиций и тонн оружия.

Из приведенных выше данных становится очевидно, что Дюк Нюкем является полной противоположностью высокодуховным кабанчикам, и, рано или поздно, им было суждено столкнуться. И, к сожалению, не известно, чья любная кость окажется прочнее...

ИСТОРИЯ КОНФЛИКТА

А начиналось все очень душевно... Первое официальное упоминание о кабанчиках встречается в милой доброй игре Duke Nukem 3D. До этого Дюк Нюкем в гордом одиночестве успел несколько раз спасти мир в одноименных играх Duke Nukem и Duke Nukem II. Первая часть появилась в Божом и кабанчиками забытом 1991 году и представляла собой платформенную аркаду, которая оказалась сверхпопулярной во всем мире. В нашей прогрессивной стране избранные счастливые вместо разработки баллистических ракет на сверхсекретных РС боролись со злом в лице доктора Протона, олицетворявшего все то, что сейчас олицетворяет Международный Валютный Фонд. Спустя пару лет, когда мерзкий враг был уничтожен пытками сравнительно честными способами, свет увидело продолжение игры. Белокрысы терминатор Дюк Нюкем продолжал судорожно спасать миры от масонов и

сблудных чебурашек, а кабанчики тем временем мирно занимались выращиванием желудей и развитием науки и искусства.

Но все изменилось в 1996 году с выходом Duke Nukem 3D. Что-то надломилось в супергерое, превратившегося в кровожадного монстра, занимающегося геноцидом кабанчиков. Эти светлые чистые существа были вынуждены уйти в подполье и сформировать ополчение, которое и пыталось положить конец проискам Дюка Нюкема. Самые молодые кабанчики, которые не могли еще держать в своих лапках ничего тяжелее кружки с пивом, занимались распространением агитационных листовок и наскальной живописью: Duke Nukem MUST DIE!!! Но войне не суждено было завершиться. Она продолжается. **Duke Nukem Forever... Must die!**

На этот раз Дюк Нюкем вновь пытается уничтожить всех кабанчиков, оставив сиротами бедных поросят, хотя и им не гарантировано нечто лучшее, чем превращение в банку с тушенкой. В коварный план Нюкема входит также разрушение украинской экономики путем выпуска на мировой рынок огромного количества сала, что приведет к окончательному падению этого самостийного государства. Но мерзкие планы ясны и очевидны лишь великим аналитикам, какими являются кабанчиковеды. Для простых обывателей господин Нюкем прикрывается целью уничтожения своего старого приятеля доктора Протона, который захватил Зону 51 на неваджине (рядом с Лас-Вегасом, практически полностью уничтоженном ядерными взрывами). На этой территории при помощи хитроумной системы флажков и карманных фонариков доктор пытается выйти на контакт с самыми злобными инопланетянами, чтобы угрожать их поучаствовать в захватывающем вторжении на Землю. И кроме любителя тотального разрушения и вырезания кабанчиков товарища Дюка батьковича Нюкема желающих за это дело не оказалось.

КАБАНЧИКИ ВО ВСЕЙ КРАСЕ

В кабанчике все прекрасно — и душа, и мысли, и тело. И если с первыми двумя пунктами все уже кристально ясно, то стоит остановиться на последнем. Первоначально планировалось, что **Duke Nukem Forever** будет создаваться на движке Quake II. Однако жарким июльским днем руководство 3D Realms Entertainment дружно переперелось на солнце и объявило, что концепция меняется. Игру было решено перевести на рельсы доработанного движка Unreal, поскольку оказалась решительно невозможной реализация на основе Quake II того **Duke Nukem Forever**, которого хотели видеть разработчики и вся играющая общественность.

Из основных движковых нововведений стоит упомянуть в первую очередь «скелетную» систему персонажей. Она позволяет ленивым работникам 3D Realms Entertainment просто помещать скелеты со всеми косточками, позвонками и даже хрящиками внутри моделей, а затем, подключив к этому безобразию технологию motion capture, быстро и качественно анимировать все движения героев игры. Особого внимания заслуживает мимика героев **Duke Nukem Forever**. Она, судя по отзывам внедренных в организацию шпионов и самих разработчиков, будет детализованной до предела: моргание, сокращение мышц лица, называемое улыбой, и множество микродвижений создают образы сверхреальных героев. Другим достижением обновленного движка является система изменения уровня детализации рендеринга моделей. Само собой, все модели персонажей в игре, начиная с незабвенных кабанчиков и заканчивая их визави — Дюком Нюкемом, являются полигональными. И данная система позволяет налету изменять коли-



чество полигонов, дабы сократить общее число оных, одновременно рендерящихся в каждой конкретной сцене. А это самым благоприятным образом обещает сказаться на плавности перемещения кабанчиков и всех остальных героев на экранах компьютеров. **Duke Nukem Forever** будет поддерживать всевозможные технологии, начиная с различных процессоров (MMX и 3DNow!) и заканчивая огромным набором 3D-акселераторов, без которых игра не сможет выглядеть хоть сколько-нибудь привлекательной, ведь вся графика будет 16-bit. Звук, как и графика, окажется объемным, что обеспечивается технологией Aureal 3D 2.0. Кроме того, благодаря поддержке Dolby Surround Sound, как в самых модных кинотеатрах, каждый игрок сможет максимально ощутить эффект присутствия в гуще конфликта между кабанчиками и Дюком Нюкемом.

DUKE NUKEM MUST DIE! FOREVER.

С самого начала **Duke Nukem Forever** игрокам предстоит погрузиться в пучину кровавой бойни, развязанной Дюком Нюкемом. Жестокие сражения будут происходить между кабанчиками-ополченцами и ополчившимися на них Дюком. Однако отважные парнокопытные не одиноки: свою посильную помощь им окажет великое множество персонажей, с которыми нелегко будет справиться даже такой горе-мышц и маленькой кучке мозгов, как герой Нюкем. В антиблагородном деле уничтожения цвета, вкуса и запаха расы кабанчиков ему придется использовать различное оружие, в не слишком большом количестве присутствующее в игре — всего около 10 видов, что после Turok 2 с его 24-мя средствами уничтожения живой силы противника не слишком впечатляет. Доподлинно неизвестно, чем именно разработчики вооружат Дюка, но пистолет, пулемет и ружье с фонариком (чтобы читать книжки в темноте) окажутся в его арсенале практически наверняка. Разумеется, в обязательном порядке Дюк Нюкем будет использовать и самое страшное оружие — пинок ногой под зад. Ни один кабанчик не может выдержать унижения от подобного коварства и умирает в страшных мучениях. Один из основателей 3D Realms Джордж Броуссард заявил: «В **Duke Nukem Forever** будет очень много нового оружия. Мы создаем совершенно новую игру, сценарий которой был специально написан под Дюка Нюкема. Это то же самое, что фильмы о Джеймсе Бонде — это всегда Джеймс Бонд, но каждый раз вы ждете, когда же он вытащит из широких штанин новый пистолет, российский паспорт нового образца или еще какое-нибудь секретное оружие».

Что касается различных бонусов, встречающихся в предыдущих сериях про свирепого истребителя кабанчиков, то предполагается, что большинство из них окажется и в **Duke Nukem Forever**, как, например, джет-пак. Очень многие надеются, что разработчики оставят в игре стероиды, к которым так пристрастилось огромное количество игроков, которые уже не могут существовать без них в своем мире. В этом заключается еще одно коварство персонажа по имени Дюк Нюкем. Влияя на неокрепшую психику юных геймеров, он заставляет их быть похожим на себя, параллельно вызывая в них ненависть к кабанчикам и всем хрюкающим существам вообще. Утекает, что на внеочередном пленарном заседании Государственной Думы планируется принять закон, согласно которому каждый игрок будет должен пройти медкомиссию на предмет появ-

В Duke Nukem Forever будет очень много нового оружия. Мы создаем совершенно новую игру, сценарий которой был специально написан под Дюка Нюкема. Это то же самое, что фильмы о Джеймсе Бонде — это всегда Джеймс Бонд, но каждый раз вы ждете, когда же он вытащит из широких штанин новый пистолет, российский паспорт нового образца или еще какое-нибудь секретное оружие...

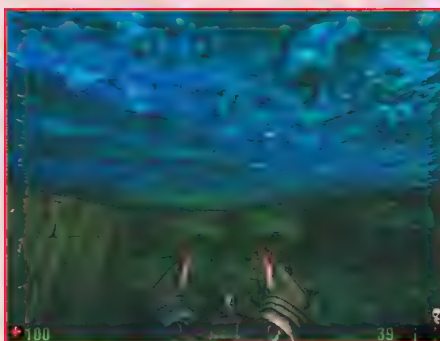


рос: откуда, из какого мира пришли к нам кабанчики? Их красота представляется блеском существ небесных и не землей рожденных. Для их маленьких налитых кровью светящихся загадочным светом глаз нельзя найти подходящего эпитета даже в античной поэзии. А если взглянуть на великолепно очерченные пятачки, то можно понять, что подобное совершенство можно встретить лишь на изящных монетах древней Иудеи: та же роскошная безупречность, те же гармонично вырезанные ноздри, свидетельствующие о свободном духе. Тщетны и все попытки описать величие и спокойную непринужденность осанки кабанчиков или непостижимую легкость и грациозность их походки...

Но кабанчики — это не только ценный мех и легкоусвояемое мясо, и любят их не только за красивые глаза. Среди них встречаются поэты, ученые, философы и даже бас-гитаристы. Именно их Платон считал (арифметика была его хобби) прямыми потомками великих атлантов, а Адольф Шикльгрубер — истинными арийцами. Великое множество изобретений кабанчиков было присвоено поклонниками Дюка Нюкема, без сохранения каких бы то ни было авторских прав. Например, закон всемирного тяготения был открыт очень умным кабанчиком, когда на него свалился вкусный спелый желудь во время

поисков спрятанной на опохмел бутылки пива (кстати, пиво также является изобретением кабанчиков!). А великий гитарист Джим Хендрикс черпал свое вдохновение в музыке знаменитого мастера Пятка. И таких примеров можно привести огромное количество. Нет ни одной области в науке или искусстве, где бы изящные коптыца кабанчиков не оставили свой след.

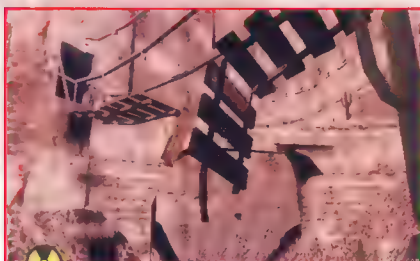
Что касается самого Дюка Нюкема, то с вероят-



ности к кабачникам. Хотя, боюсь, президент наложит на этот закон свое вето. Ведь сам он, по слухам, является магистром российской тайной ложи джокер-лонгиров.

В **Duke Nukem Forever** все действия будут происходить на 25-30 различных уровнях, среди которых Area 51, Hoover Dam, Grand Canyon и еще великое множество различных невиданных ранее нигде, никогда и никем территорий. Всех их объединяет то, что Дюк Нюкем из своих источников (собутельники и девочки по вызову) выяснил, что там можно встретить добродушных беззащитных кабачников. События в игре периодически будут происходить на огромных открытых пространствах, что является одной из основных причин (помимо мгновенного помешательства руководством компании) перехода с движка Quake II на движок Unreal, соответственно.

Одним из самых привлекательных уровней как для самого Дюка, так и для его поклонников обещает стать стриптиз-клуб. На этот раз красоти-стриптизерши, как и все остальные персонажи в **Duke Nukem Forever**, будут представлены полигональными моделями (это даже круче, чем топ-модели!). В демо-версии игры, которая демонстрировалась на выставке E3 в прошлом году, весь обряд художественного обнажения происходил от начала и до конца без вмешательства ханжеской цензуры. Так что любителям «клубнички» стоит скрестить пальцы или что-нибудь более подходящее, чтобы в окончательной версии так все и оставалось. Особо богатые Бу-



ОДИН С КАБАЧНИКАМИ НЕ ВОИН

В **Duke Nukem Forever** планируется ввести двух очень колоритных персонажей, одного из которых Дюк даже уговорил (на языке жестов, наверное) поучаствовать в войне с кабачниками. Ею является Бомбшелл (Bomshell) — очень симпатичное существо альтернативного Дюку Нюкему пола, вытасченное им из под контроля доктора Протона. После чего выясни-

лось, что это единственная женщина, которая ему нужна, но которой не нужен он. Совсем. Но такой гений и знаток женской психологии, как Нюкем, утешил свое самолюбие тем, что моментально решил, что мужчины ее не интересуют вообще. Хотя, возможно, все здесь гораздо глубже, и в глубине души Бомбшелл сочувствует нежным и ранимым кабачникам. Ведь женщины — чуткие люди... Второй персонаж — некий Гас (Gus), о котором толком ничего неизвестно, кроме того, что это подозрительная личность бородатой наружности неопределенного возраста и со следами длительного запоя по всему телу (вероятно, прототипами разработчикам служили московские бомжи).

В мире **Duke Nukem Forever** все будет максимально интерактивно. Дюк Нюкем в погоне за кабачниками, помимо уничтожения всех и вся, сможет взаимодействовать с огромным количеством техники. К сожалению, до конца не ясно, сможет ли он управлять тем или иным средством передвижения, когда заберется в него (как никак, коттеджей не кончал), или будет вы-

тупать лишь в качестве пассажира. В любом случае механических приспособлений, на которых Дюк сможет перемещаться, в игре много: это и поезд, и грузовики, и «хаммеры» и еще большое количество образчиков кабачниковой инженерии. Вот как описывает поездку на поезде некий Аарон Коркоран, которому посчастливилось стать свидетелем тайного показа демо-версии **Duke Nukem Forever**: «...Когда появился поезд, я на секунду был ослеплен ярким блеском солнца (примечание: а зачем тогда Дюку солнцезащитные очки?). Когда паровозик подкатил поближе, мне пришлось взгроздиться в хвост состава, где была установлена турель, за которой я устроился в качестве стрелка. Мы стремительно неслись по каньону. Вокруг гремели взрывы, кабачники в истребителях радостно потирали свои намяченные копья... «Тах-тах, ты убит!» — прокричал пулемет очередному горелечу. Но их было слишком много... С неба все продолжали валиться, словно стаи злобных Карлсонов, десятки врагов! Огонь! Взрывы! Но чудо — мы прорвались! После этого эпизода я устал на несколько минут, чтобы сменить штаны и выпить пол-литра валерьянки, и вернулся к демонстрации...»

УБИТЬ ЧЕЛОВЕКА

Я понимаю, что среди читателей много найдется тех, кто не принимает идеи Дюка Нюкема по части уничтожения кабачникового населения. Но не проходить же мимо такой замечательной игры, пусть и с варваром в главной роли. Значит, надо состязаться со своими братьями. Если и не по крови, то по умственному развитию. Достоверно известно, что в **Duke Nukem Forever** будет присутствовать Dukematching. Дополнительные режимы мультиплеера, такие как Capture the Flag, смогут увидеть свет спустя несколько месяцев после выхода самой игры.

Весь режим мультиплеера реализуется через TCP/IP. Соответственно, кромать на мелкие кусочки друзей и врагов можно будет по Интернету или локальной сети с использованием этого протокола. Убийства по модемному соединению между компьютерами, к сожалению, не предусмотрены. Поскольку игра реализована на движке Unreal, то и поддержку многопользовательских баталий разработчики взяли оттуда же. Как известно, это было самым слабым звеном великой игры. И хотя Unreal'овский мультиплеер в Epic Games был в конце прошлого года существенно доработан, представители 3D Realms заявляют, что вообще полностью оптимизируют его к моменту выхода игры.

При испытании своих сил в Dukematching игроки получат возможность очень точно отобразить свой образ. Например, можно выбрать любые темные очки, которые будет с гордостью носить Дюк Нюкем. Вы являетесь фанатом Терминатора? — Пожалуйста, вот именно такие. Хотите почувствовать себя Человеком в Черном? — Эта модель Ray Ban вам подойдет. А может быть вы тайный поклонник Гражданской Обороны? Не стесняйтесь. Я никому не расскажу. Берите вот эти круглые и хвастайтесь, что их носил сам Джон Леннин. В будущем разработчики обещают добавить возможность сканирования изображения лица и прикручивания его к модели Дюка. Представляете Эдиту Пьюху или Жириновского, бегающих с автоматами в руках по казино в Лас-Вегасе? Противники от одного вида подобного зрелища, надо полагать, сделают себе характеры.

ДЮК НЮКЕМ VS. КАБАЧНИКИ FOREVER

Итак, **Duke Nukem Forever** все-таки выйдет. И хотя разработчики грозятся, что выпустят игру в продажу не раньше, чем закончат над ней работу, будем надеяться, что однажды в них проснется спящая красавица по имени Совесть. И они наконец-то порадуят всю играющую общественность этим хитом. А ничем другим такая игра оказаться не может. И вновь закипят баталии. Ученые станут задерживаться у себя в НИИ, оправдываясь перед женами срочными заказами. Студенты не будут вылезать из институтов, рассказывая своим подругам байки про ужасные завалы с учебой. А все свободные люди будут просто играть, не задумываясь о таких мелочах. Женатым геймерам даю совет (пиво высылайте на e-mail): жене говорите, что пошел к любовнице, любовнице — что пошел к жене, а сами — к компьютеру, и играть, играть, ИГРАТЬ! Ведь когда **Duke Nukem Forever** все-таки появится в продаже, ничем другим заниматься будет уже нелзя...

CU-XUTP

e@shop
http://www.e-shop.ru

Видео игры
с доставкой на дом,
дешевле, чем
в магазине

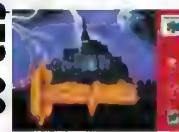
Заказ по интернету:
http://www.e-shop.ru
e-mail: eshop@gameland.ru
телефон: (095) 258-8627
доставка по Москве: \$3



Mario Party
Поставка: на заказ
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Star Wars: Rogue Squadron
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Castlevania 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Snowboard Kids
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Turok 2
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Zelda 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Lamborghini 64
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Fighters Destiny
Система: Nintendo 64 (NTSC)



Aero Gauge
Система: Nintendo 64 (NTSC)



California Speed
Система: Nintendo 64



Top Gear Overdrive
Система: Nintendo 64



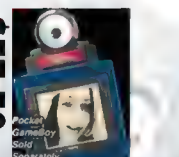
Expansion Pack, 4 MB
Система: Nintendo 64



Принтер черно-белый
Система: Game Boy



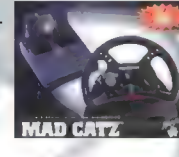
Game Boy в цветном корпусе
Система: Game Boy



Камера
Система: Game Boy



NINTENDO 64



MAD CATZ



GLOVE



Star Wars
Система: Game Boy



Jungle Book
Система: Game Boy



Duck Tails
Система: Game Boy



Grain Turismo
Система: Sony PlayStation



GEX: Enter The Gecko
Система: Sony PlayStation



Resident Evil 2
Система: Sony PlayStation

Пишите и звоните по любым вопросам.
Мы можем доставить новые игры
вышедшие в США.

ЭМУЛЯТОР 3DFX ОТ AFD INC. ОБГОНЯЕТ VOOODOO!
ДАЖЕ НА «ХИЛЫХ» МАШИНАХ...

http://www.gameland.ru

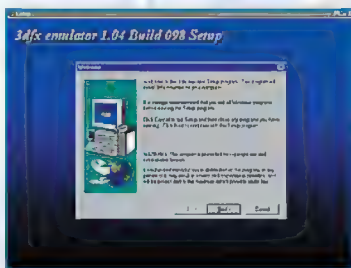


Е

сли ваш компьютер еще не оборудован акселератором, то, возможно, не стоит торопиться.

Потратив некоторое количество времени и установив программный эмулятор 3Dfx от AFD Inc. любой геймер надолго потеряет интерес к такому рода покупкам.

Ведь при фантастически низких аппаратных требованиях — Pentium 200MMX, 16Mb ОЗУ, не менее 4Mb на быстрой видео-карте — эмулятор позволяет получить полное ощущение установки Voodoo, к тому же «пожаря» при работе не более 10% вычислительной мощи ЦП. С учетом



фактически бесплатного распространения версии 1.04 в Интернет не попробовать этот продукт — просто грех (<http://www.geocities.com/SiliconValley/Haven/8721/3dfx32e104.zip>, <http://www.finet.nl/~0raven01/afidinc/3dfx32e104.zip>). Кстати, установочный комплект, а также новая версия dll для удобства читателей есть и на компакт-диске журнала...

Разработчики — AFD Inc. — не новички в программировании и уже выпускали кое-что полезное для игровой индустрии. В начале апреля 1997 года они произвели фурор пэтчем к Tomb Raider, который настолько ускорил обсчет видеоэффектов и выполнение игрового кода, что надобность в аппаратном ускорителе практически исчезла (для машин быстрее Pentium 133). Единственным минусом предложенного решения была некоторая некорректность представления фигуры непревзойденной Лары Крофт. Из-за не выпущенного бага одежда героини казалась настолько прозрачной, что у многих геймеров Лара сражалась и бегала практически голышом. Впрочем, большинство с этим легко смирилось, и успех нового пэча превзошел самые смелые ожидания разработчиков...

И вот, спустя совсем короткое время, новый продукт и, похоже, новый успех!

Справедливости ради отметим, что не обошлось и без положенной ложки дегтя на бочку меда. Во-первых, софт от AFD Inc. оптимизирован под игры на движке Quake II, и для корректной работы требуются кое-какие файлы из установочной директории игры. Так что если вы не кудвакер, то им придется стать хотя бы и на время установкой этой программы. Ну и, во-вторых, установка эмулятора — процедура многоступенчатая и довольно занудливая, так что стоит приготовиться к многочисленным вопросам по железкам компьютера (в основном — видео система...). Очень полезно иметь под рукой руководство к используемой видео-карте. Вот кое-какие советы из редакционного опыта общения с AFD Inc. 3Dfx Emulator'ом:

1. Можно и не указывать правильный путь к директории QII. Однако в этом случае возможна некорректная работа программы (установка инсталляции на 98%). Попробуйте найти и переместить в директорию эмулятора файл 3d.ini. Если его нет, то переименуйте в него файл 2d.ini. drv.

2. Если вашей видеокарты нет в списке, то в любом случае выбирайте «Diamond Multimedia...» — драйвера этого производителя совместимы почти со всеми остальными картами.

Не удивляйтесь необычной частоте регенерации, например, 83 Hz — эмулятор тщательно оптимизирует все параметры для наилучшей производительности...

3. По этой же причине (см. пункт 2) тщательно выбирайте уровень гамма-коррекции. Не жадничайте: значение 1,8 только для компьютеров с ОЗУ более 256 Mb.

4. И, наконец, в зависимости от версии Windows, установленной на компьютере, может потребоваться обновленная версия Afd104.dll (есть на компакт-диске журнала). Скопируйте ее в директорию эмулятора и наслаждайтесь...

Надеюсь, всем понравится новая программа-эмулятор.

Жду ваших откликов на dols@gameland.ru.



CU-Online

ЭКСПЕРТ:

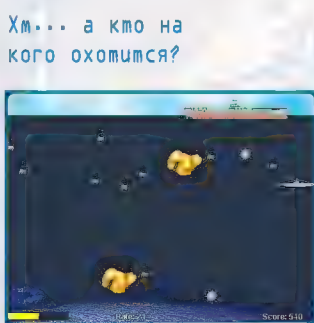
Кирилл КВЗНЕЦОВ (savoir@usa.net)

PLAYLINK: рождение
нового игрового он-лайн клуба

Наша малая Родина —
это пустырь...



Милые гемские
шалости...



Хм... а кто на
кого охотимся?

Настоящий игрок похож на золотоискателя, перемывающего тонны руды ради нескольких граммов желтого металла. И как каждый старатель тешится надеждой найти килограммовый слиток, каждый игрок мечтает об идеальной игре.

Однако, в отсутствие золотишка, вполне подойдет и серебро. И сайт, о котором пойдет речь в этой статье, вполне достоин называться одним из весьма перспективных игровых он-лайн проектов, появившихся в последнее время.

Создатели Playlink (<http://www.playlink.com>) решили не идти по пути создания виртуальных игровых миров вроде Ultima On-line (<http://www.ultimaonline.com>), а сделать высококачественное дополнение к жизни реальной. Они разработали серию разнообразных, но неизменно профессионально оформленных и знакомых практически каждому игр, рассчитанных на нескольких игроков. Затем к этому блюду добавили чат, а на десерт предложили систему турниров. Таким образом было положено начало деятельности нового виртуального игрового клуба — идеи не новой (вспомним хотя бы отечественный Vinco Online Games — <http://www.vinco.ru>), но весьма перспективной.

Кроме качества исполнения, в проекте Playlink привлекает доступность — в настоящее время идет бета-тестирование, что подразумевает бесплатный доступ ко всем играм, а также небольшое число посетителей — одновременно редко удается встретить больше десятка гостей. Правда, последнее скорее связано с тем, что Playlink создан недавно и еще не успел завоевать predetermined popularity.

Для того чтобы начать покорение Playlink, нужно скачать программу клиент (около 3.2 Mb). Правда, из-за весьма впечатляющих темпов развития проекта затем потребуется скачать и update в пару мегабайтов (так update от версии B до D весил 1.9 Mb).

Все игры на сайте (сейчас их двенадцать, а в ближайшее время будут подключены еще три, и этим явно не ограничатся...) разбиты на пять

групп — стратегии (Citizen 01 и Lil's terrors: the Greek), карты (Hearts, Spades and Euchre), экшн-аркады (Mad March and Deep Fleet), настольные игры (Blackgammon, Reversi, Chess) и игры в слова (Blocktionary и Contortion). Несмотря на странные названия некоторых из этих творений, большинство нам хорошо знакомы. Бросим беглый взгляд на предлагаемые Playlink'ом развлечения.

Citizen 01 — самая масштабная игра этого сайта — является классической мультиплеерной стратегией, в которой приходится воевать и сотрудничать с другими игроками ради первенства в колонизации бесплодной планеты. Лишь у победителя есть шанс вернуться домой, на Землю. Да, такова жестокая правда виртуальной жизни... А вот забавы детишек, воюющих в Lil's terrors: the Greek за обладание двором, не вызывают особого умиления. Ведь по замыслам добрых создателей для победы нужно прибить лидера банды конкурентов — Tomboy'a. Каждая кучка юных отморозков состоит из 10 бойцов, различной физической подготовки и обладающих индивидуальными специальными навыками. И чем парнишка наш крупнее, тем, как правило, сильнее!

За ход можно перемещать каждого юного тимуровца на одну клетку в любом направлении. При этом ребята умело маскируются, прикидываясь кустами, так что заранее невозможно определить, сколь крут тот или иной противник. Если вы предпочитаете виртуальному мордобойу реальный или же вообще выступаете за мир-дружбу-жвачку, можно направить энергию в иное русло и пораскинуть картами в Hearts. Цель этой игры проста — избавиться от максимального количества червей, зарабатывая таким образом очки.

Чуть более интенсивного шевеления мозгами требует от игрока Spades — здесь после раздачи карт нужно оценить свой расклад и заявить, сколь много взятков сумеешь взять. И если это не удастся — штрафные санкции неизбежны.

Третья карточная игра, Euchre, не сильно отличается от Spades. Главное — возможность изменять в ходе игры козырную масть.

Для любителей активных игр Playlink дает воз-



Судя по всему, у Отелло —
черные! Беглая Деэдемона...

можность испытать силы в Mad March и провести свой маленький, но гордый космический корабль сквозь могучую оборону вражеских роботов в безопасную зону. А можно повоевать с врагами на море — на борту подводной лодки в Deep Fleet.

Не ждет разочарование и поклонников настольных игр. Blackgammon, или по-нашему — нарды, по праву считается одной из самых древних и популярных настольных игр, рассчитанных на двух игроков. Ее правила, как впрочем и правила всех игр этого сайта, подробно описаны лишь на английском языке — ну слабо пока авторам выучить великий и могучий русский. Но разве это преграда для настоящего игрока? Интернет большой, в нем все найти можно — к примеру, правила лежат на странице Нард клуба Петербурга — <http://members.xoom.com/finard/russian/backgammon.htm>.

В отличие от нарда, история Reversi (реверси, она же — Отелло) насчитывает всего около столетия. Эта игра также рассчитана на двух партнеров. Не утратил и одного из альтернативных источников правил Reversi — <http://www.msiu.ru/~kruglov/reversi/reversi.txt>.

А какая популярная настольная игра пришла к нам из Индии в восьмом веке нашей эры? Да, да, именно Chess — шахматы. Они также представлены на этом игровом сайте.

И, наконец, игры в слова. Blocktionary — похотевшая игра, рассчитанная на двух-четырех соперников. Правила достаточно просты — нужно по очереди брать буквы из слота в верхней части иг-



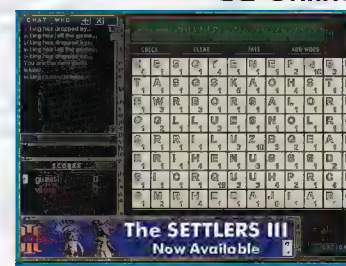
В охуганиии Deep Blue...

ровой доски и за определенное время выкладывать слова. Чем длиннее слово — тем больше очков приносит. В ближайшей перспективе планируется устраивать турниры... одна беда — все слова должны быть опять-таки исключительно английскими.

В Contortion тоже можно играть вдвоем или вчетвером. Смысл этой игры — в составлении из смежных букв слов. Чем это слово получается длиннее, тем больше очков оно приносит. А если составленное слово еще и совпадает с одним из двух тайных супер слов, угадавшего ждет приличный бонус.

Как видите, игры, представленные на сайте Playlink, не отличаются революционной новизной. Но именно их известность и популярность, сочетающиеся с удобным чатом и высококлассной реализацией, открывают перед новорожденным игровым клубом двери к популярности.

CU-Online



Поручик Ржевский: «Цас сос-
тавим слово из 3-х букв!..»



твоя кнопка

АНАТОМИЧКА ОНЛАЙНА

«ПРАВИЛЬНЫЕ» ОКНА



Castaway ScreenSaver

Вас раздражают однообразные заставки при загрузке Windows? Быть может, возникает желание сменить картинку обоев? Или мучит непреодолимое стремление заменить традиционный скринсейвер на что-то более веселое? Что ж, больше эти мелкие, но довольно досадные проблемы не будут портить жизнь игроману. Диагноз ясен — старым добрым окошечкам нужен косметический ремонт. Дело за инструментами.

Начнем с фасада — заставок, появляющихся при загрузке и выключении компьютера.



Прошу любить и жаловать — **Windows 95/98 Logo/Wallpaper Randomizer** (размер: 308 Кб, <http://www2.crosswinds.net/ukraine/~andzej/bin/>). Эта милая программка наугад выбирает из указанных каталогов картинки в формате JPG, JIF, GIF, BMP, DIB, RLE, TGA, PCX и преобразует их в BMP (320x400x 256) с сохранением пропорций. Затем полученное

изображение заменяет заставки. Благодаря этой нехитрой манипуляции, при загрузке Windows будет приветствовать не надоедливой стандартной табличкой, а, к примеру, скриншотом из любимой игры.

Входную дверь украсили. Теперь настала очередь самого помещения — рабочего стола. Wallpaper (размер: 1,43 Мб, <http://www.geocities.com/siliconvalley/horizon/9470/wall.htm>) позволяет создавать списки файлов в формате JPG, GIF, BMP и т.д. для использования в качестве обоев. При этом задается периодичность показа и варианты размещения на экране. Эту программу можно использовать и не по прямому назначению — для просмотра картинок и создания слайд-шоу. Ну а специально созданные картинки «обои» всегда найдутся на сайте издателя или разработчика игры, например, The Unholy War (<http://www.unholywar.com/wallpaper.html>) или Final Fantasy VII (<http://www.eidos.co.uk/ff7/wallpaper.html>).

Для придания экрану особого шарма можно воспользоваться коллекциями иконок (около 5000!) (размер: 8,2 Мб, <http://tcenkov.hypermart.net/download/icons.zip>) и курсоров (более 1000!) (размер: 2,4 Мб, <http://cursorspack.hypermart.net/cursors.zip>).

Рабочий стол — готов. Но уж как-то он очень статичен. Не завести ли какой-нибудь живности? К

примеру, виртуальную овечку **Sheep** (размер: 445 Кб, <http://members.xoom.com/Anoosh/sheep.exe>) или лисят с бароком из **RSPCA Fox Screen Mate** (размер: 257 Кб, http://www.rspca.org.uk/content/screen_mate.html). Слишком масштабно? Ну, тогда будем разводить что поменьше, например, — тараканов **Vermin** (размер: 42 Кб, <ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/desktop/vermin.zip>), которых, кстати, можно затем и кровожадно передавать. Наконец, финальный штрих — скринсейвер. Вот тут-то вариаций особо много. Помимо уже упоминавшихся обоев, многие разработчики специально выкладывают на своих сайтах скринсейверы на темы игр. К примеру, почитателей **Dungeon Keeper** ждут мрачные заставки в **Dungeon Keeper Torture ScreenSaver** (размер: 3,05 Мб <ftp://ftp.ea.com/pub/bullfrog/mis/dk/screenslayer.zip>), а любители отечественного **GAG** смогут насладиться романтическими заставками заката и лунной ночи на берегу моря (размер: 4,66 Мб <ftp://ftp.auricvision.com/pub/screen.zip>). При этом оба скринсейвера не только отлично анимированы, но и неплохо озвучены. А можно сделать скринсейвер самому — из картинок или скриншотов игр, при помощи **Pic-Saver** — **Slideshow Screensaver for Windows 95/98/NT** (размер: 395 Кб <http://www2.crosswinds.net/ukraine/~andzej/bin/>), причем с ис-

пользованием разнообразных графических эффектов.

А можно предоставить развлекать зрителя какому-нибудь симпатичному созданию, например, очаровательной блондинке из **Dance Nation 4 Screen-Mate** (размер: 775 Кб, <http://www.ministryofsound.co.uk/screensaver/chick.html>). Приключения же бедолаги-робинзона из **Castaway ScreenSaver** (размер: 1,33 Мб <ftp://ftp.sierra.com/pub/pgoodies/johncast.exe>) вообще смотрятся как захватывающий мультфильм. Среди скринсейверов бывают и более неординарные творения. Как вам скринсейвер-игра? Любопытно — тогда вперед, в подводное путешествие с **Sierra Diving Adventure ScreenSaver** (размер 990 Кб <ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/screensaver/diving.exe>).

Ну вот, теперь совсем другое дело! Компьютер стал гораздо уютнее, и с первого взгляда понятно, что его владелец — настоящий геймер... Однако и это только первый шаг по его благоустройству. В следующих номерах мы еще вернемся к этой теме. А в заключение перечислим некоторые из наиболее популярных российских сайтов-кладовых полезных утилит, на которых можно найти программу практически на любой случай жизни — <http://www.freeware.ru>, <http://www.download.ru> и <http://www.freesoft.ru>. CU-Online

starcraft: лемучий zealot
с атомными бомбами

Настоящий StarCraft'овец — как хороший тракторист — дело свое знает крепко. Что же в таком случае помешает нам, геймерам-профессионалам, немного переделать шедевр Blizzard'a? А ведь это вполне можно. Главное, как говорится, знать места. Ну, хотя бы одно. Например, вот это — <http://camelot.warzone.com>. В «Камелоте» нас интересует раздел **Soft**, где в подразделе **StarCraft** мы будем искать... «юнитокреаторы».

Пусть такое страшное название никого не пугает. Речь идет всего лишь о программах, позволяющих создать свой оригинальный юнит! И чтобы осуществить мечту о скидывающем, к примеру,

атомные бомбы летающем **Zealot'e**, потребуются следующие софтверные прибамбасы: **SCUnit**, **StarDraft** и **Arsenal**.

SCUnit — главное звено в создании и редактировании юнита. Перед работой с этой программой рекомендуется запустить файл **Makedef** — создает **default**'ы. После запускаем сам **SCUnit** (файл с очень знакомой иконкой) и выбираем, собственно, **Unit Editor** — **Upgrades Editor**. Окно программы состоит из двух частей: левого, со списком юнитов, и правого, поделенного на четыре вкладки: **General**, **Advanced**, **Weapons** и **Orders**. В первой мы редактируем общие характеристики юнита, как то: броня, шиты, скорость и цена постройки, портрет и т.д. Во второй — всякие специфические параметры, вроде «Правда, что из Зерговского яйца будет выплывать два таких юнита???» и иже с ними. **Weapons**, как можно догадаться по названию, — пункт, отвечающий за оружие. Оружие, кстати, можно поставить от любого юнита любой расы, взять его

спрайт и скорость стрельбы. В окошке **Special Attack** как раз и можно добавить всякие пшшшоты и атомные бомбы. Последняя вкладка — для профи и им подобным — содержит наиболее сложные трюки. Для начала лучше все-таки оставить **Computer AI** — в игре будет удобней.

Вторая программа — **Arsenal** — существует для того, чтобы созданные **SCUnit'ом** *.dat файлы записать в так называемый **CWAD** архив. Тут все просто. А зачем это нужно — объясню позже. Также **Arsenal** позволяет редактировать апгрейды, орудия, графику (что немаловажно, но сложно), короче все, кроме юнитов. Но так как большинство этих действий можно проверить и с помощью **SCUnit'a**, то **Arsenal** лучше использовать чисто как архиватор/конвертер **CWAD'ов**. Теперь настала очередь **StarDraft'a**. Готовые **CWAD**-архивы можно просмотреть в приложении к **StarDraft'у** — **CWAD manager**, — с его помощью можно увидеть содержимое «КВАДОВ».

Но главным звеном этой программы является **StarDraft patch loader** — программа, которая позволяет запускать оригинальный **SC** с новыми юнитами и графикой, без ущерба для игры и компьютера. Надо лишь щелкнуть в нем на значках иконках **StarCraft'a** и **StarEdit'a** правой кнопкой мыши и, выбрав единственный пункт меню, указать для каждой «иконки» путь к соответствующей программе.

После этого, чтобы запустить игру с новыми юнитами, просто делаете **Double-click** и выбираете те **CWAD**'ы, которые нужны (учтите: программа показывает только архивы, находящиеся с ней в одной директории). Вот и все. Добавлю, что исчерпывающую информацию о «юнитокреаторах» можно найти на сайте http://www.gameland.ru/magazine/online/Starcraft_igor/up.htm — очень интересно!

CU-Online

battle.net:
и в чате есть секреты!

Каков самый распространенный ответ на вопрос: «что такое Battle.net?»

Скорее всего, мол, это игровой сервер **Blizzard'a** по **Diablo** и **Starcraft**, там собираются геймеры со всего света и «рубятся друг с другом»... Но почти никто не скажет, что это еще и огромный, многофункциональный чат-сервер. Почему-то

об этом факте всегда забывают. А ведь без чата, как без музыки: как будто все хорошо, но чего-то не хватает...

Чат на **Battle.net** считается одним из лучших в Сети. Во-первых, он интернациональный, во-вторых, многофункциональный и, в-третьих, он самый быстродействующий, да еще и игровой. Интернациональный и быстродействующий — это понятие без лишнего слов, но что такое мно-

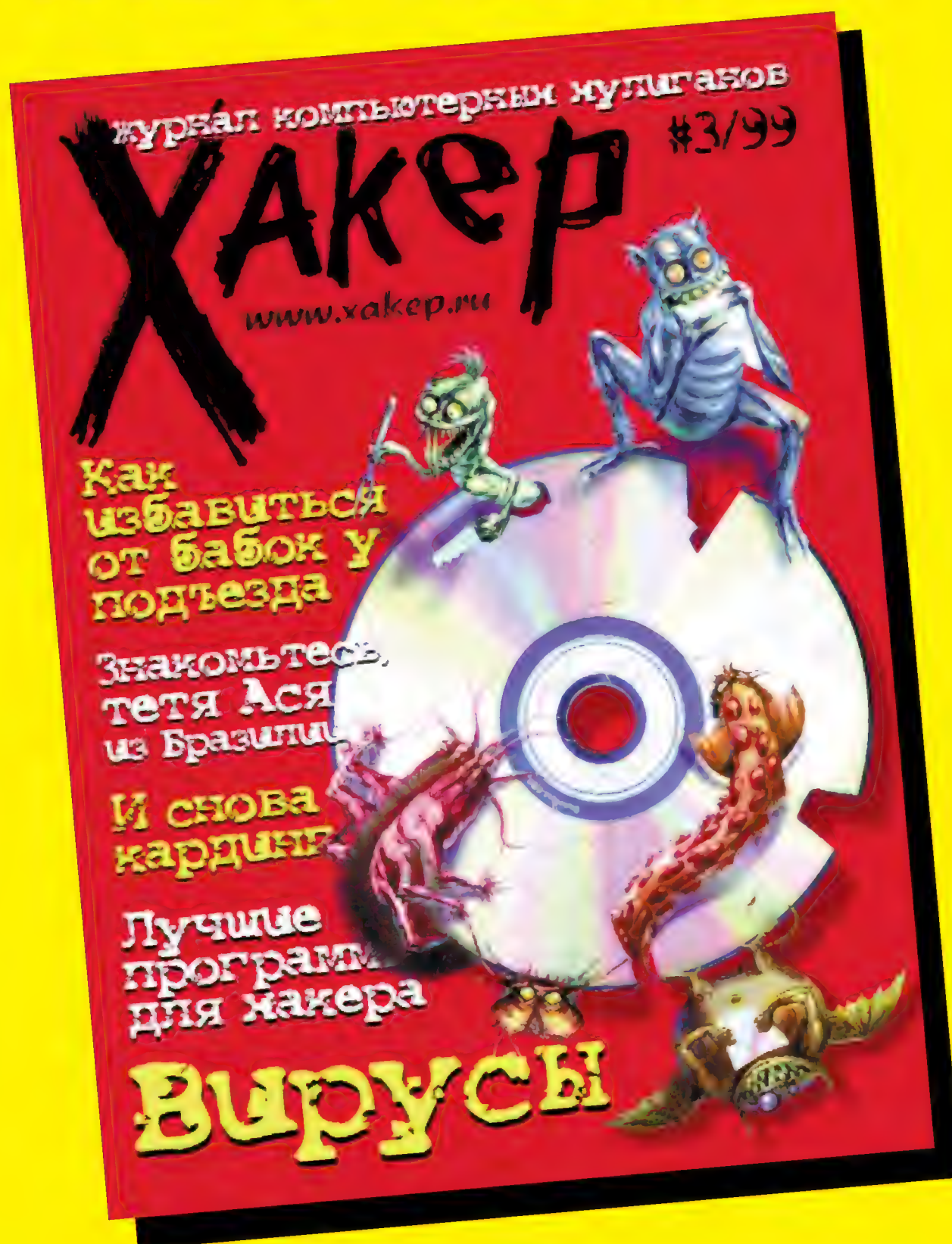
гофункциональный? Многие, к сожалению, даже не подозревают, на что способен этот чат! А потому я посвящаю эту статью его возможностям! **WHOIS/WHISPER**

...Вы находитесь в чате **Battle.net** и хотели бы знать — присутствует ли знакомый геймер на **Battle.net**? Решить эту задачу проще простого. И, кстати, системе при этом неважно, играет он или просто находится на одном из каналов, главное,

что он на **Battle.net**.

Прежде всего для этого нужно знать **nickname** (псевдоним) или номер account приятеля. Если известен nickname, то наберите в командной строке чата: **/whois [nickname]** (**/whois S.A.D.J**) и тут же получите ответ. Сервер выведет на экран информацию об этом игроке, а именно: номер account'a и место пребывания на **Battle.net**. Если после ввода команды сервер

САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЖУРНАЛ



В ПРОДАЖЕ С 10 АПРЕЛЯ

**Читайте в
3-м номере:**

Как писать музыку на компьютере? DJ Грув делится секретами мастерства!

Кто такие ФИДОрасы (они же ФИДОры)?

**ОТКРОВЕНИЯ
ХАКЕРОВ!** Хакерская группа KrZ рассказывает о своей хакерской деятельности!

RTS: Стратегическое Евангелие от Шукеля Грубого.

БУВУС И БАТХЕТ научат вас правильно плевать с балконов!

Подари себе **ИНТЕРНЕТ** соседа!
Как получить **БЕСПЛАТНЫЙ** доступ в Интернет!

Самые популярные **ХАКЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ.**

Тебя достали **БАБКИ** у подъезда! **ХАКЕР** поможет избавиться от них.

ВИРУСЫ - УБИЙЦЫ!
Шукель Грубый предупреждает!

Первым делом **САМОЛЕТЫ...**
Обзор **АВИАСИМУЛЯТОРОВ.**

FAQ: Что такое **ГЕМОРРОИ** и как с ним бороться?



выдаст сообщение «User not log in», то этого геймера в данный момент на Battle.net нет. Можно найти геймера и по номеру account'a, написав в командной строке /whois #[номер] (/whois #12345). После того как выяснилось, где находится геймер, можно, не выходя из чата, послать ему приватное сообщение, набрав в командной строке /whisper [nickname] [сообщение] (/whisper S.A.D.J привет, Владимир), и геймер незамедлительно получит его. В официальных разъяснениях указывается, что сообщения, посланные командой /whisper через Diablo-чат, дойдут до адресата только при условии, что оба геймера сидят в Battle.net чате. Но я утверждаю, что связь ВОЗМОЖНА и в том случае, если один из них находится в чате, а другой в игре. Ну, а в Starcraft'e вообще без проблем: шлите «мессаги» откуда, куда и когда захотите... /SQUELCHUNSQUELCH

В каждом чате есть люди, которые по той или иной причине многим неприятны. Например,

начнут доставать своими проблемами или рекламой какого-нибудь продукта/сайта. Еще досаднее помеха бывает в том случае, если вы нашли себе подружку/друга и хотите с ней/ним поговорить и... тут появляется знакомый и начинает закидывать вопросами, а отказать неудобно. Устраняются эти трудности написанием в командной строке /squelch [nickname/номер] (/squelch LAMER). И, о чудо, сообщения этого злостного «друга» уже не будут появляться на экране, и вы в спокойной обстановке сможете поговорить с кем хотите. Потом не забудьте пожаловаться ламеру-неудачнику, что «заели дисконекты»! Этот режим отключается командой /unsquelch [nickname] (/unsquelch LAMER). /AWAY

Известно, что с входом в Battle.net нередко возникают проблемы. Так что когда надо срочно «выйти» на пару минут (например, посмотреть какую-нибудь информацию), то большинство просто прикрывает чат, не выходя из него. То ес-

ть вы для всех как бы в чате, а на самом деле — мыслями уже совсем далеко! А геймеры, думая, что их сообщения читаются, натирают пальцы рук, ног в попытках достучаться. Если вы хоть чуть-чуть жалеете эти милые создания, то вам надо дополнить команду /away [сообщение, которое будут получать геймеры, пытающиеся с вами связаться] (/away I AM IN A TOILET, I WANT TO GET MY SHIT OUT OFF MY ASS...). /DESIGNATE /RESIGN /KICK /BAN /UNBAN

Эти команды могут использоваться только создателями каналов. Если вы собрали единомышленников на личном канале, и вдруг срочно нужно выйти из Сети, то можно передать полномочия доверенному лицу, набрав команду /designate [nickname геймера, которому передаются полномочия] (/designate S.A.D.J). Если вы решили не уходить из канала, а просто снять с себя полномочия создателя (что маловероятно), то просто наберите команду /resign.

Я не буду перечислять причины, по которым кое-

кто захотел бы выбросить геймера из канала (для этого журнала, к сожалению, не хватит). Но если приспичило, то выкидывать следует двумя способами; первый /kick [nickname жертвы] (/kick LAMER) — это не очень эффективный метод, потому что после выкидывания ламер спокойно будет входить на ваш канал, сколько ему захочется, а ведь это нас не устраивает; второй /ban [nickname жертвы] (/ban LAMER) — это почти как /kick, но куда эффективнее, потому что геймер, выкинутый этой командой, уже не войдет на канал, пока вы еще во главе его. Ну а командой /unban [nickname счастливицы] (/unban LAMER) милостиво дается возможность этому несчастному снова стать счастливым и по-пасть на вождяленную тусовку.

THE КОНЕЦ.

P.S. Если есть вопросы по Battle.net или просто нужна помощь в решении некоторых компьютерных проблем, пожалуйста, обращайтесь ко мне. ICQ: 18049999

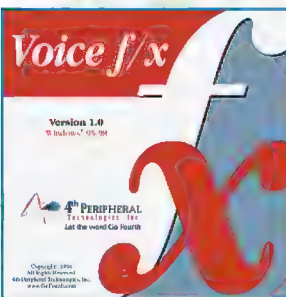
CU-Online

VOICE F/X: твой командирский голос!



4th PERIPHERAL Technologies, Inc.

Voice F/X - это замена команд с клавиатуры на голосовые приказы.



Все ближе и ближе подбираются игровые продукты к реальности. Вот уже и примочки типа Battlefield Communicator, True Talk и тому подобные игровые Интернет-телефоны, не успев стать популярными, отходят в прошлое. На арене новый лидер — Voice f/x, и это означает очередной шаг на пути превращения виртуального мира в реальный.

Что такое Voice f/x?

Софт нового поколения, распознающий голосовые команды и транслирующий их в передвижения юнитов, персонажей и так далее. То есть теперь можно использовать мощь голоса не толь-

ко на окрики партнеров или соперников (как было раньше), а УПРАВЛЯТЬ ИГРОЙ, НЕ КАСАЯСЬ КЛАВИАТУРЫ! Отныне не нужно судорожно искать жизненно важную клавишу, рискуя потерять отряд, требуется только отдать короткую, заранее запрограммированную голосовую команду. Ускорение и облегчение ряда комплексных маневров, развертывания армий и глобальных атак — такие перспективы предполагает Voice f/x, особенно в многопользовательской битве. В комплект с Voice f/x входит высококачественный микрофон, ретулирующий лишние шумы, стереонаушники, и такой набор обойдется долларов в шестьдесят. «Чистый» софт без гарнитур уложится в сорок долларов. Системные требования достаточно скромные: процессор старше P-133, 32 Мб ОЗУ, полнодуплексная звуковая карта...

Для «каждой» игры необходимо записать свой уникальный VoiceBank — список команд, надиктованных вашим голосом. Впрочем, разработчики утверждают, что распознавание команд, так сказать, «юзернезависимое», тренировка компьютера на голос не требуется, и для многих популярных игр уже созданы VoiceBank'и, доступные к загрузке с <http://www.gofourth.com/Products/VoiceFX/VoiceFX.htm>. Тем не менее, VoiceBank Editor также идет в комплекте с Voice f/x.

Voice f/x легок в использовании, нужно просто проинсталлировать софт, создать свой VoiceBank (т.е. поставить в соответствие текстовые (т.н. keystrokes) и голосовые команды) или скопировать готовый. На протяжении игры можно отдавать несколько голосовых команд подряд, например, «Повернуть направо», «повернуть

налево», «огонь!». Поэтому Voice f/x наиболее всего приспособлен к авиасимуляторам и Action'ам.

Каков же вывод?

Похоже, перед нами весьма перспективный продукт, который найдет своих покупателей. Voice f/x, бесспорно, открывает новые возможности в управлении играми, делая его более естественным. Будем надеяться, что разработчики (4TH PERIPHERAL) на этом не остановятся. Ставьте софт, ищите свежие VoiceBank'и и патчи на <http://www.gofourth.com/Products/VoiceFX/VoiceFX.htm>, здесь же можно найти новости, FAQ и пр. Есть уже и сайты, посвященные новинке, например — <http://www.igl.net/goldclub/club/main.shtml>.

CU-Online

ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET

Ваш IP высочайшего качества

ночной unlimited 25 у.е./месяц (с 8 до 8 часов)

вечерний unlimited 40 у.е./месяц (с 20 до 8 часов)

повременная оплата от 6 у.е./час до 1.8 у.е./час

Постоянное подключение по выделенной линии и ISDN

64 кбит/с - 450 у.е./месяц, 128 кбит/с - 700 у.е./месяц

DataForce
Internet Service Provider

103473, Москва
3-й Самотечный пер., 11
тел.: (095) 755-9363

<http://www.dataforce.net>
e-mail: info@dataforce.net
тел/факс: (095) 288-9340

ВЫ УЖЕ ПОСЛАЛИ «СПАМ» В КИТАЙ?

В очередной раз неугомонные хакеры изобрели не похожий на другие троян.

Новинку вкладывают в электронное письмо в виде файла picture.exe. Естественно, жертва полагает, что кто-то прислал картинку или фото (судя по названию). Такой «безопасный» файл, попадая на компьютер пользователя, собирает информацию о e-mail'ах, паролях и т.д., находящихся на машине, после чего отправляет все это добро в Китай.

Да, да, именно в Китай. На вопрос: «А почему, собственно, в Китай?», попытаюсь ответить позже, а сейчас познакомимся с трояном picture.exe (как его окрестили представители Network Associates).

Прежде всего, NA сообщила о нем в безызвестную фирму McAfee, которая, в свою очередь,

образовалась (опять нашлась работа!) и поручила экспертам «вскрыть» загадочный троян. Вот что стало известно.

Принцип работы новой «бяки» прост: в корне создаются файлы с расширениями *.html и *.txt, где размещается список адресов web-страниц, хранящихся в кэше компьютера. Также предпринимается попытка своровать пароли и логины сети America Online (ага, значит, у создателей есть зуб на AOL, так как в другие сети войти и украсть информацию троян не пытается). Отмечу, что троян досконально сканирует диск, вылавливая любые адреса и даже предложения, содержащие символ «@». Как только picture.exe создал и «наполнил» txt и html файлы, заводится файл \$4135.dat, куда из всего собранного отбирается часть адресов, сортируется и сохраняется в txt-файле. В конечном счете, получается довольно увесистый файл для рассылки в Китай а.к.а. спам.

Вообще-то самый первый picture.exe был послан под Рождество. После того как несколько пользователей были буквально завалены спамом, пострадавшие отправили письма в Network Associates, которая и занялась очередным расследованием, как тогда полагали — вируса. Но впоследствии выяснилось, что picture.exe не вирус, а типичный троян (т.е. не размножает сам себя, как это делает вирус). В результате совместных действий Network Associates и McAfee вышел очередной update для McAfee AntiVirus Scan (<http://beta.nai.com/publicdatafiles/3updates.htm>).

Примечание: update доступен только зарегистрированным пользователям.

Михаил НИКИТИН а.к.а RiPpEr (ripper@quake.ru)

Кстати, интересная особенность — троян **picture.exe** был послан пользователям Китая как из самого Китая, так и из-за границы, причем большинство получателей спама — абоненты бесплатных почтовых Интернет-услуг известной фирмы HotMail. Так что, если пользуетесь HotMail, то имеет смысл взять неплотную программу, защищающую от спама посредством просмотра пришедших сообщений прямо с mail-сервера провайдера — **Spam Exterminator**, shareware-версия найдется на TUCOWS (<http://tucows.rinet.ru/tucows/files/sxsetup.exe>). Бежит она ~1.5 Мб.

Есть и новая версия **picture.exe**, «сол» которой в том, что создаваемый файл **\$2321.dat** сохраняет не только списки e-mail адресов и URL'ы страниц, но и «карту компьютера» (т.е. имена файлов, путь к ним, размер и т.д.).

Но кому же и зачем пришла в голову мысль о получении «карты компьютера»? А вот и ответ: пользователь заходит на «обыкновенную» хакерскую страницу, и троян тут же передает собранную информацию на клиентскую часть. Понятно, что любой хакер, сконнектившийся по IP адресу пользователя и знающий расположение файлов на компьютере, может спокойно сделать с невинным человеком все, что его злой душе угодно...

Тут же поспели и ребята из Культа Мертвой Коровы (**Cult of the Dead Cow**, <http://www.cultdeadcow.com>), мол, этот троян будет неплох для продолжения атак с помощью **Back Orifice**, и никто не сможет устоять против такого комплексного нападения. Напротив, небезызвестный **Tweety Fish** «официально» заявил, что «троянец, конечно, неплох, но противоядие уже почти найдено, и бравым хакерам придется еще попотеть над изготовлением нового и более мощного трояна».

Теперь о том, почему спам идет именно в Китай? Увы, но на самом деле этого никто не знает...

Возможно, дело в либерализме Китая по отношению к спаму. Пока китайские службы не хотят разыскивать изобретателей трояна и бороться со спамингом. Когда один из администраторов **Chinese Net** пожаловался в **Public**

Security Bureau на спам, ему ответили, что это не такая уж большая проблема для провайдеров и пользователей и что последние вполне смогут с этим справиться. В довершение в **Public Security Bureau** заявили, что **picture.exe** ни что иное, как глупая шутка местных студентов, и внимание этой мелочевке уделять не станут. И, действительно, мало кому в Китае понадобится воровать пароли у AOL'a, так как соединение с ним стоит приличных денег (\$5 в минуту) и потому непопулярно. Похоже, отнюдь не это является главной целью хакеров.

Теперь рассмотрим кое-какие меры предосторожности, основанные на информации о действии этого трояна.

В общем-то, такая мера — одна. Если пользователь получил письмо с вложенным туда **picture.exe**, ни в коем случае не следует открывать файл, в противном случае начинается атака. Троян прописывает в файле **win.ini** строку «**run=note.exe**», тем самым после загрузки **Windows** осуществляется самозапуск. Затем, как мы помним, готовится **DAT** файл, запускается **manager.exe** и делается попытка послать письмо с выуженной информацией на домен какого-либо китайского провайдера. Даже после перезагрузки компьютера троян самостоятельно открывает **dial-up** соединение и пытается дозвониться до провайдера с целью отправки спама и последующего заражения других пользователей...

Что ж, подведем итог. Компания **Network Associates** получила огромное количество писем от людей, атакованных **picture.exe**. К тому же поступает все больше предупреждений о грядущей беде, вдобавок, никто точно не знает, почему именно Китай и кто на очереди? Возможно, за спамом скрывается что-то более серьезное и опасное для киберсообщества. А пока остается уповать на наших спасителей из **McAfee** и **Network Associates**.

CU-Online

ЭКСПЕРТ: Антон ЛЫМАРЕВ а.к.а Rosco McQueen (ICQ: 16221683)

FIFA 98 ROAD TO WORLD CUP: Все мои чеготам пока нем...



Теперь уж стыдиться нечего... Вот она — Россия, в самой середине, вместо Малайзии!

Ах, какую же ошибку допустила всеми уважаемая компания EA Sports.

Неужели не могла изначально включить в игру Чемпионат России?.. Ведь как хочется поиграть за «Спартак», побороться за «ЦСКА» или посмеяться над провалом «Тюмени». И я уверен, что все это — из-за лени разработчиков, у которых хватило ума создать Чемпионат Малайзии, а Россию оставить в вечном **down'e** и **drop'e**...

Но не беда! Наверняка где-нибудь в Сети есть или Чемпионат России, или еще что-нибудь, позволяющее настроить FIFA 98 RTWC на свой лад. Так что давайте дружно возьмемся за «кликающего друга» (т.е. — за хвост мышки, хе-хе), нажмем на иконку браузера, окунемся в просторы Сети и поищем то, чего нам не хватает...

Памятка:
1) Новые файлы перезаписывают оригиналы, так что лучше сохранять копии.
2) Файлы с расширением .db переписываются в директорию **FIFA RTWC 98\user**.
.fsh в **FIFA RTWC 98\language\player\textures\plyr\kits**.
.fsh (рекламные щиты) в **FIFA RTWC 98\language\stadium**.
.pak в **FIFA RTWC 98\language\league** и в **FIFA RTWC 98\language\global**.
.big переписываются в директорию **FIFA RTWC 98\language\stadium**.

Новые Чемпионаты:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/leagues.htm>

Вот! Это именно тот сайт, где найдутся Чемпионаты аж 26 стран, среди которых есть четыре версии Чемпионата России. Конечно же, нельзя оставить без внимания Русскую Лигу от Сергея Капитанова. Установив ее, получим:

- 6 новых футболок
- Рекламные щиты с надписями «Билайн», «Adidas», «Батика» и т.п.
- Флаги и многое другое...

Также на этом сайте представлены Израиль, Перу, Китай, Япония и т.п. И все эти Чемпионаты заслуживают глубокого уважения. Но после Российского!

Новые стадионы:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/stadiums.htm>

На данный момент представлено 17 стадионов. В основном они сделаны изменением текстур уже существующих полей. Подтверждением может служить тот факт, что все скаченные файлы перезаписывают оригиналы. И я настоятельно советую, перед тем как установить понравившийся стадион, подумайте, а хотите ли вы расставаться с полем, которое будете перезаписывать. Исправить ошибку можно только полной переустановкой игры. Средний размер каждого файла 80-90 Кб, это делает стадионы доступными каждому пользователю.

Утилиты:

<http://www.fifasoccer.ag.ru/programs.htm>

Памятка:
1) Все заплатки копируются в директорию с игрой.

СОВСЕМ СЕКРЕТНО

Только для читателей журнала "Страна ИГР"

Бесплатный доступ в Интернет

login: free
password: caravan

модемные серии: 332-4768,
332-4122, 332-4132, 747-3131

Главное Управление Интернет
332-4486, 332-4601
www.caravan.ru/free

НЕ СЕКРЕТНО

прочти и передай товарищу при необходимости размножить

www.freeware.ru
бесплатные программы для Windows

www.game.ware.ru
бесплатные игры



Чудо-стройка: специализируется по заменам текстур, в мгновение ока превратит обычный стадион в стадион клуба «Атлетико»!

2) Остальную информацию можно найти в соответствующих файлах readme. Это место — просто золотая жила. Здесь собрана неплохая коллекция программ, позволяющих «вывернуть наизнанку» всю игру. На этом сайте имеются как НЕОФИЦИАЛЬНЫЕ «штучки», так и ОФИЦИАЛЬНЫЕ. Множество баг-фиксиров, патчей и т.п. Проведем небольшой экскурс...

Official:

D3D & AI Patch — устраняет многие неполадки с искусственным интеллектом, также позволяет использовать D3D

Voodoo II patch — позволяет использовать видеокарту Voodoo II.
ATI Rage PRO, Vidia Riva 128 & AI patch — незначительные изменения AI и добавление поддержки ATI Rage PRO и Vidia Riva 128.

Unofficial:

Big Money — неограниченный бюджет.
AntiCD patch (целых 3 шт.) — позволяет играть без CD.
FIFARus — полная русификация игры.

Утилиты:

Fed98 — очень хорошая и полезная «прога». Ее очень легко освоить, а затем создавать собственные чемпионаты, футболки, стэнды и т.п. Весит она не много, но сделать позволяет почти все. Это, пожалуй, лучшая программа на данный момент для модификации FIFA 98 RTWC. Скачайте обязательно!
FSH-Engine — полезна тем, что с ее помощью легко достаются текстуры из файлов с расшире-

нием .fsh. Но для создания чего-либо нового не годится...

GFXView, GFSPak & SNDView — пакет с тремя программками. Первая позволяет упаковывать графику в файлы .pak, вторая — раскрывать файлы .pak, а третья — файлы .asf, в которых находится музыка. При этом вся музыка переписывается в .wav-формате.

FlagMaker — облегчает процесс замены анимированных флагов. При этом требует GFXView и GFSPak.

Прочие Утилиты:

FIFA 98 Cursor — в Windows'e появляется курсор из FIFA 98.
FIFA 98 Startup logo screen — заменяет загрузочную картинку Windows'a.
FIFA 98 Replay Organized — сортирует повторы.
Также по адресу <http://www.fifasoccer.ag.ru/replays.htm>

вы найдете хороший подбор повторов на разные темы, записанных посетителями сайта. Ну, вот! Теперь FIFA 98 RTWC вполне подходит и русскому геймеру. Кстати, как вам понравилась Русская Лига и патч, переносящий FIFA 98 в русскую версию? Уверен, что все в порядке, нужно только вовремя обратиться за помощью к «Анатомичке» онлайн. И надеюсь, что EA Sports все-таки исправят свою досадную ошибку...

CU-Online



Футболки «Спартак» в Русском Чемпионате выглядят безупречно.

ТРИ полезные штучки...

Сложные, почти универсальные программные монстры типа MS Word или Front Page могут многое.

Почти все. Но иногда кое-что с их «помощью» делается чересчур сложно, неэффективно, а некоторые вполне очевидные возможности зачастую просто нет. Между тем, отъесть свои «законные» 100-300 Мб дискового пространства гиганты никогда не забывают.

Обнаружив такую несправедливость, полный

недоумения юзер опускает руки. Однако отчаиваться не стоит, ведь все, кто способен к самостоятельному программированию, ценно и мощно заполняют программный «вакуум». Будьте уверены, на каждый «чих», на малейшую потребность можно найти утилиту или программу. Если, конечно, хорошо поискать и, при определенном везении, найти. Многие, кстати, основывают на мелкосерийном софте вполне процветающий бизнес. Именно так и создаются, а затем и регулярно

пополняются гигантские коллекции бесплатного и условно бесплатного софта (freeware, shareware).

Помимо полезного добра в подобных собраниях накоплено (и иногда проверено на вирусы...) немало «полного отстоя», всяческой нелепицы и просто опасных для здоровья машины утилит. Понятно, что как ни была бы остра нужда в примочке, скачать, установить, опробовать на себе многочисленные «шаровары» и, в конце концов, подобрать то, что требуется, в одиночку

достаточно сложно и накладно... Но дело стоит того, поскольку в здоровенной куче... гм-гм, сами знаете чего, всегда найдется пара-другая жемчужин, применение которых и принесет желанный эффект. Вот о таких-то продуктах и стоит рассказать во всеуслышание.

А потому мы открываем в «Анатомичке» Online рубрику, где пользователи RU-Net'a будут делиться опытом плодотворного применения полезных программ, программ и программ, доступных в Интернет (и осо-

Я хотел бы рассказать о трех интересных и полезных программах, которыми пользуюсь регулярно и с большим удовольствием.

Первой такой программой является **Pretty HTML**, разработанная фирмой **Media++** (<http://mpp.at/>) для создания, оформления и редактирования web-страниц. Главное отличие от других, родственных ей программ, в том, что **Pretty HTML** может еще и скимать web-страницы, увеличивая тем самым скорость загрузки. Соответственно время ожидания заметно уменьшается, давая прирост счетчику посещений.

Сама **Pretty HTML** проста в использовании, имеет удобный интерфейс, понятный даже начинающим. Секрет «сжатия страниц» в том, что **Pretty HTML** просто-напросто убирает ненужные пропуски, пустые места и лишние тэги, если таковые имеются.

Для программирования страниц **Pretty HTML** использует язык **HTML 4.0**. Все знают, сколько усовершенствований было внесено в **HTML 4.0** по сравнению с **HTML 3.2** (главным образом, новая, более усложненная структура, а также совершенно иные алгоритмы и стили для фреймов, внедряемых мультимедийных приложений, форм, таблиц и т.д.). Но и у версии **4.0** есть свои, наверняка временные недостатки. Так, например, некоторые известные браузеры (**Internet Explorer** и **Netscape Navigator**) не всегда справляются с версией **4.0**, так как они почти полностью оптимизированы под версию **3.2**.

Pretty HTML многофункциональна и позволяет выполнять несколько действий одновременно, причем справляется с этим очень неплохо. Так как эта программа изначально создавалась для новичков, то в ней имеется огромное количество разных опций по настройке, форматированию и оформлению Web-страницы. В дополнение ко всему в программу включена система он-

лайновой помощи, которая позволяет в РЕАЛЬНОМ времени связаться с сервером фирмы и получить полную информацию об интересующем предмете или же задать вопрос и TUT ЖЕ получить на него ответ.

Однако создатели **Pretty HTML** все же настоятельно рекомендуют сделать резервные копии оригинальных Web-страниц на случай, если что-то пойдет не так.

К сожалению, программа относится к типу **Shareware** и после некоторого времени отказывается работать и требует ввода лицензионного кода, который вы можете купить за \$25, а жаль. Бесплатная демо-версия лежит, например, по адресу ftp://ftp.cdrom.com/pub/simtelnet/win95/html/ph_200.zip

Весит она 1,57 МБ.

Далее мне хотелось бы поведать об еще одной новинке — о программе под названием **Speak & Mail**, разработанной фирмой **ShadiSoft**. **Speak & Mail** великолепно совмещает в себе **Microsoft Voice** и **Microsoft Agent** и предназначена, главным образом, для чтения вслух e-mail сообщений и прочих документов. В самой программе по умолчанию присутствует несколько героев, которые будут читать web-страницы, также можно позаимствовать и других персонажей с сайта корпорации **Microsoft** (<http://www.microsoft.com>).

Speak & Mail очень прост в использовании. Если пользователю захочется, чтобы его анимированный персонаж что-то прочитал, — достаточно всего-навсего запустить **Microsoft Agent** на Рабочем Столе и кликнуть на нем мышкой. В **Speak & Mail** есть поддержка функции «Voice Recognition» (различение голоса), но для этого уже понадобится микрофон. Если он есть, то компьютером можно командовать, не нажимая клавиш и не трогая мышку. Просто присвоить действия компьютера голосовым командам и все — дело в шляпе!

При помощи **Speak & Mail** можно создавать расписания дня, использовать компьютер как орга-

найзер, только ничего не нужно для этого писать, достаточно просто наговорить свои предстоящие планы в микрофон, а затем расписать все по разным промежуточным времени, и компьютерный персонаж сам будет напоминать в нужное время, что делать. Плюс ко всем прочим достоинствам **Speak & Mail** может просматривать POP3 e-mail аккаунт и проверять его на наличие новых сообщений, а также удалять ненужные сообщения (спам и т.д.) прямо с сервера провайдера.

Единственным недостатком **Speak & Mail** служит, возможно, недостаточно хорошее качество звука, требующее улучшения. Этот дефект напрямую связан с программой **Microsoft Voice**, но, я думаю, вскоре выйдет патч, исправляющий это.

А в общем **Speak & Mail** проста в использовании, оснащена приятным и понятным интерфейсом и приличной документацией.

Speak & Mail использует **Windows 95/98** или **Windows NT**, для работы требуется процессор не ниже **Pentium 100** и программа **Microsoft Agent**.

Программа является также **Shareware**, и регистрация с последующим получением кода стоит \$29.99.

Бесплатную демо-версию можно найти на <http://www.download.com/> или в других ftp-архивах.

Весит она 5,89 МБ.

Последняя программа, о которой я расскажу, разработана фирмой **Silicon Surfer Software** (<http://rclabs.simplenet.com/>) и называется **StayOn Professional**.

К сожалению, все провайдеры устроены так, что если от клиента не поступают сигналы использования сети, то провайдер автоматически отключает клиента. Чтобы предотвратить это, и создана данная программа. Она как бы поддерживает связь клиента с провайдером посредством пересылки различных сетевых пакетов и имитирует подключение к сети, да-

же если пользователь на некоторое время отошел от компьютера. **StayOn Professional** пингует разные сервера, тем самым создается впечатление, что пользователь работает в Сети, и провайдер его не отключает. Также в программе предусмотрена поддержка прокси-сервера и сети **America Online**. Причем для **America Online** существует немного другой способ остаться на связи: если открывается окно рассоединения с **America Online**, на это не стоит обращать никакого внимания, так как программа **StayOn Professional** тут же примет все меры, чтобы не произошло отключение. **StayOn Professional** является полезной программой для всех пользователей услуг современных провайдеров. **StayOn Professional** не будет загромождать своим окном пол-экрана, так как у нее очень маленький и удобный интерфейс, к тому же она проста в использовании.

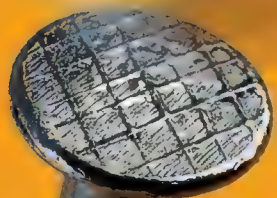
Очень рекомендую всем, тем более что она не так уж требовательна к системным ресурсам (**Windows 95/98** или **Windows NT**).

Но, к сожалению, она также относится к **Shareware**, как и предыдущие утилиты, но ее регистрация с последующим получением лицензионного кода стоит немного дешевле — \$19.95.

Демо-версия дожидается по адресу <http://rclabs.simplenet.com/zipfiles/stay-on27.zip>.

И весит всего-навсего 718 Кб.

CU-Online



СТАНЦИЯ

106.8 FM

не прогибайся



при поддержке движения **Щит Отечества**

Piranha

Максим ЗАЯЦ

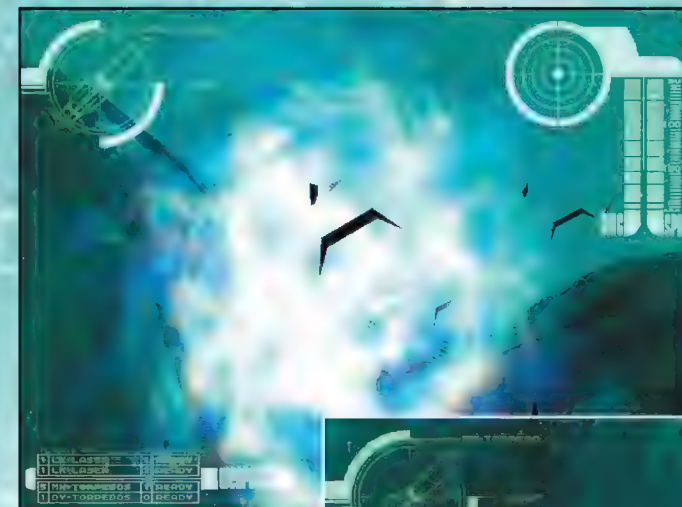
maxim@gameland.ru

Земля 22-го века. В результате глобального потепления полярные шапки льдов начали таять, и всего за несколько лет почти 90% земной поверхности оказалось под водой. Лишь самые богатые и могущественные могли позволить себе жить на островах, которые еще совсем недавно были вершинами гор. Большинству же людей пришлось переселиться в подводные колонии и обживать дно гигантского океана, в который превратилась наша некогда цветущая планета. И таких, как вы понимаете, было большинство.

Кризис переселения резко сменился кризисом энергетическим. На этом этапе неразберихи и хаоса вопрос нехватки ресурсов встал чрезвычайно остро. Ну, а раз чего-то не хватает, значит всегда найдутся люди,

готовые отнять это у других. Флотилии пиратских кораблей нападали на колонии неожиданно и беспощадно, оставляя после себя лишь мертвые обломки. Силы Объединенных Наций были не в состоянии остановить их — пираты действовали всегда нагло, быстро, и к тому времени, как становилось известно об их рейде, они уже исчезали с добычей.

Боевая субмарина **Piranha** стала последней надеждой флота Объединенных Наций взять ситуацию под свой контроль. Быстрая, намного быстрее любого из существующих подводных кораблей, вооруженная торпедами и импульсной пушкой, она способна выйти победителем из любого боя. Ну, почти из любого. «Пирания» может стрелять в движе-



тия любую расселину в скалах, бесшумно зависать в воде прямо над головами противников... Вот только на поверхность всплывать нельзя: конструкция не позволяет. Ну да ладно, дел и под водой хватит. Сюжет обещает быть нелинейным. Во всех двадцати восьми миссиях игрового сценария нам придется и с пиратами воевать, и сопровождать грузы. Ну и, конечно же, есть одна светлая цель: захватить секретный источник энергии, используемый пиратами для своих грязных дел, и сделать его доступным для всего человечества.

Управлять «Пиранией» чрезвычайно просто: мышка заведует рулями и разворачивает нос подлодки под любым углом и в любом направлении, щелчок левой кнопки — залп

выбранного на данный момент оружия, на клавиатуре под рукой кнопки переднего и заднего хода. Вот и все. Впрочем, бороться с врагами придется не только подлодке. По ходу игры мы побываем еще и за ру-

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: 3D-action
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Reakktor Media
ОНЛАЙН: www.reakktor.com
ВЫХОД: осень 1999



лем подводного танка, и у прицела скорострельной пушки...

По заверениям разработчиков игровой движок обеспечит «непревзойденный уровень спецэффектов», обсчет полигональных моделей любой величины и сложности, а также будет поддерживать все существующие на сегодняшний день ускорители. Пока можно с уверенностью сказать следующее: пре-альфа демо (бывают же такие), абсолютно не отложенная и размером всего 3 Мб, тем не менее, ничуть не тормозит даже на допотопном Voodoo Rush.

Выглядит все это вполне симпатично. Представьте себе безграничные просторы и мрачную красоту какого-нибудь Wing Commander'a — а теперь поместите все это под воду. Голубая бездна надежно хранит свои тайны. Вот в глубоководной расселине притаилась людская колония. Ряд одинаковых герметичных блоков, соединенных между собой узкими тоннелями, защищает хрупкие человеческие тела от многотонной массы воды. Кругом огни — огни на вершинах хозяйственных построек, огни на кабинах боевых и ремонтных роботов, прожектора, укрепленные на вершинах скорострельных пушек. Враг не должен подобраться незамеченным. Ну уж если и случилось это, начинается бой, которому нет равных по красоте. Фиолетовые сгустки энергии озаряют пространство и вспыхивают, достигнув своей цели. Миллионы воздушных пузырьков взвиваются в причудливом танце, короткий отблеск — и вот уже металлические обломки медленно опускаются на дно. Океан успокаивается — лишь

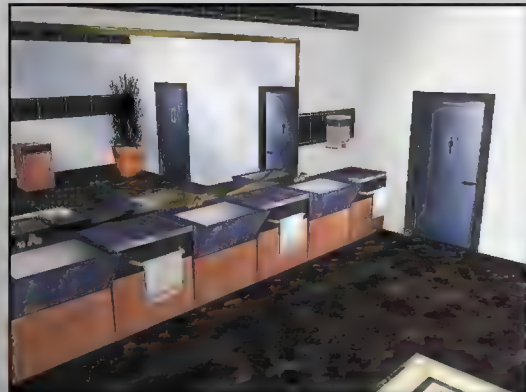


караван шагающих вездеходов движется по дну в сторону ближайшей колонии, да патрулирует территорию боевая подлодка «Пирания»...

WM

Мария
ПАЛАГИНА

Наверняка многие видели и уж точно слышали об игре Nightlong, весьма неплохой авантуре прошлого года. Ее разработчики, итальянская фирма Trecision, не останавливаются на достигнутом и продолжают работать в том же жанре и духе. Может быть, климат благоприятствует? Trecision была основана и располагается по сей день в небольшом итальянском городке Раппало, «подобно крабу, раскинувшись на скалистом побережье Средиземноморья». Так и представляется неспешное течение жизни, обилие



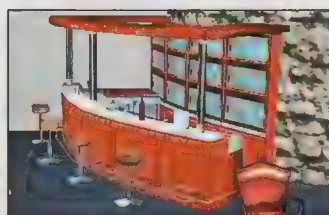
морских продуктов и морской бриз, нащепывающий сюжеты будущих проектов.

Первый раз фирма заявила о себе в 1991 выпуском игры Profezia, рассчитанной исключительно на итальянского потребителя. Освоив местный рынок, разработчики начали активное завоевание новых регионов. А в настоящее время Trecision вовсю работает над новым проектом под кодовым названием WM, который обещает стать не менее интересным, чем прошлогодний фаворит.

Итак, доктора Барелла Буна, английского специалиста по аномальным явлениям, нанимает на работу одна юридическая фирма. Его задача — разыскать и отключить украденную недоброжелателями (допустим, исламскими фундаменталистами) установку для изучения наиболее актуального на сегодняшний день аномального явления — лей-линий (LEY LINES). Лей-линии — это невидимые потоки, наполненные магической силой и способные концентрировать в определенной точке небывалое количество энергии, что превращает их в оружие страшной разрушительной силы. По данным разведки, вышеописанный «гиперлоид инженера Гарина» был актив-

зирован и уже собрал огромное количество энергии с одной из самых длинных линий на Земле. Правительственные агенты проверили множество мест, расположенных в зоне линии, но установка найдена не была. Осталось проверить одно, последнее место — древний замок в Австрии.

Теперь доктору Буну предстоит выяснить, верно ли, что установка там. Если да, то главной задачей Барелла будет выключить ее любой ценой. В этой нелегкой миссии доктору помогает Виктория Конрой, нанятая той же конторой.



Из вышесказанного следует, что в игре два независимых главных героя. По словам дизайнера проекта Криса Кантамесса, их характеры списаны с его близких знакомых. Барелл — это олицетворение пытливого ума, конфликта между наукой и религией. Виктория — конфликта между личностью и обществом. Также в игре присутствуют 18 NPC, преследующих собственные корыстные цели.

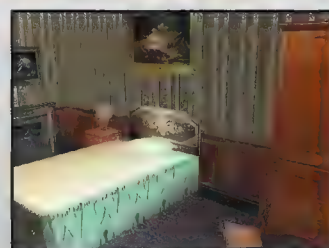
Основное место действия — конечно же, сам замок со множеством помещений, но наверняка есть и другие территории. Иначе зачем бы разработчикам внедрять новые алгоритмы обхода теней

движущихся объектов, освещение трехмерного окружения по всему периметру, фрактальный генератор облаков, а также эффекты волн и дыма?

Впрочем, и сама цитадель сделана вполне достойно. Сначала в Австрии был найден подходящий замок, затем профессиональный архитектор снял его чертежи и только потом художники-дизайнеры, применяя самые передовые цифровые технологии, создали компьютерную модель. Судя по скриншотам, весьма неплохую.

Естественно, доступны два режима игры от первого и третьего лица. Поддерживается как клавиатура, так и мышь. А в труднодоступных и заброшенных участках замка вас ожидает самый настоящий action. Так что ловкость и выдержку надо припасти уже сейчас, хотя примерные сроки выхода назначены на 2000 год.

Итак, примерные сроки выхода игры — лето-осень 2000-го года. А пока остается коротать время в ожидании выхода полной версии. И я искренне надеюсь, что год ожидания не омрачит сладостные минуты встречи с героями WM, тем более что все они — почти что люди.



Недавно вниманию потенциальных производителей была представлена демо-версия, демонстрирующая возможности игрового движка. Поскольку широкий слой играющей общественности она пока что недоступна, мы решили не ограничиваться сухими фактами, перечисленными выше, а взять да и побеседовать напрямую с главным дизайнером игры Крисом Кантамессой (Chris Cantamessa). Вот что он поведал в эксклюзивном интервью для «Страны Игр».

СМ

Страна Игр: Не могли бы Вы приподнять завесу тайны над названием игры? Что означает «WM»? Если это только рабочее название, то обсуждалось ли вами другое, более соответствующее сюжету?

Крис Кантамесса: Да, WM — это всего лишь рабочее название. С этих букв начинаются два слова, символизирующие для нас основную игровую идею. К сожалению, я не могу ничего рассказать о значении W и M, так как порой очень трудно объяснить стороннему человеку в двух словах как, что и почему — это испортит всю историю... пусть еще один секрет будет похоронен под стенами нашего замка. Окончательное название будет определено в соответствии с маркетинговой политикой издателя и, конечно же, основано на сюжете игры.

С. И.: А кто является автором сюжета? Как родилась идея игры?

К. К.: Основная сюжетная линия, равно как и герои, придумана мной. Как-то раз у нас с другом завязалась дискуссия о таких общечеловеческих ценностях, как Правда, Время, Вера. И в тот же вечер появилась идея реализовать наши мысли по этому поводу в новом проекте. А окончательная версия сюжета была написана в сотрудничестве с моим коллегой-дизайнером Эдуардо Гервино.

С. И.: Заняты ли в игре актеры, и как Вы себя чувствуете, работая с живыми людьми — моделями персонажей компьютерной игры? Каковы основные этапы актерской работы?

К. К.: Да, актеры заняты на двух этапах производства. Первый этап, как Вы и сказали, это полигональное моделирование. Именно с помощью данной технологии созданы одежда и лица героев. Мне кажется, наши модели выглядят очень реалистично. Второй этап — это озвучивание. Нами был использован алгоритм, синхронизирующий мимику героя и его речь в реальном времени. На вход по буквам подается наговариваемый текст, и движения рта модели изменяются в соответствии с произносимыми звуками. На практике это означает, что во время диалогов губы говорящего принимают наиболее соответствующую произносимым звукам форму. Как нам кажется, это нововведение поможет решить проблемы озвучивания в международных версиях игры.

Мы придаем достаточно большое значение озвучиванию, поэтому стараемся приглашать профессиональных актеров, которые способ-

ны создать яркий и гармоничный образ героя. Например, в немецкой версии игры Nightlong был занят актер, обычно дублирующий Брюса Уиллиса.

С. И.: Пожалуйста, расскажите подробнее о местах действия WM.

К. К.: Действие игры полностью разворачивается в стенах замка. Но помещения внутри замка попадаются весьма разнообразные. Дело в том, что часть здания была по сюжету модернизирована компанией Multinational и превращена в лабораторию и сопутствующие им конторы. По ходу действия вам придется исследовать самые различные места внутри и вокруг замка, от лабораторий, оснащенных по последнему слову техники, до древних залов, куда веками не ступала нога человека.

С. И.: WM была анонсирована как игра, «полностью соответствующая



требованиям к современному продукту в жанре adventure». Как вы считаете, каким же требованиям не соответствовала Nightlong и что можно сказать в этом отношении про WM?

К. К.: Основное требование сводится к вопросу, задаваемому от игры к игре всеми поклонниками adventure: «Смогу ли я сам играть в игру, не будучи игрушкой в чужих руках, общаясь с реалистичными и интересными героями и, само собой, с головой погружаясь в виртуальный мир?»

И, конечно, WM отвечает: YES!

Неповторимый дизайн игры, созданный на основе всего комплекса трехмерных технологий, детально воссоздает привычное для человека трехмерное окружение, но, с другой стороны, делает прохождение по-настоящему захватывающим. Вы сможете побывать во

всех уголках замка и использовать имеющиеся в наличии предметы, которые, кстати говоря, можно рассмотреть под любым углом. Новшества новшествами, но мы также углубили и расширили возможности интерактивного общения персонажей, каждый из которых действует логично, сообразуясь с «личными ощущениями» и задачами. Что касается сюжета и геймплея, мы, естественно, старались, чтобы игра получилась захватывающей и приносила радость на протяжении многих часов.

С. И.: Зависит ли финал игры от поведения главных героев? Вы не подумывали о том, чтобы сделать несколько логичных окончаний, как, например, в Pandora Directive компании Access Software?

К. К.: Я бы сказал, что структура повествования достаточно линейна. В таких случаях я обычно говорю, что у сюжетной линии одно начало, одна кульминация и один конец. Мы хотим рассказать историю, насыщенную событиями, которые в итоге приводят к выполнению основной задачи, поставленной в самом начале. Это, конечно, не означает, что существует только одна возможная последовательность действий, приводящая к успеху. У игрока всегда есть выбор, куда пойти или что сделать. Таков закон жанра.

С. И.: Если можно, расскажите немного об анонсированных интерактивных технологиях — это наверняка будет интересно всем играющим. Например, несколько слов об интерфейсе игры?

К. К.: Конечно, в данный момент я не могу раскрыть всех секретов, но пару слов скажу.

Будет несколько уровней взаимодействия с предметами, от элементарного поиска и применения предметов и «улик» до проведения тонкого расследования с привлечением NPC, технических устройств (например, компьютеров) и древних приспособлений типа всевозможных баночек и скляночек, применявшихся нашими предками в алхимии.

С. И.: И последний вопрос. Можете ли вы уже сейчас назвать своего будущего издателя?

К. К.: Боюсь, что нет. Игра только вошла в стадию производства. Это позволило нам распространить демо-версию продукта среди потенциальных издателей. Что-нибудь определенное мы сможем сказать только через несколько месяцев. А вообще, рад был ответить на ваши вопросы.

С. И.: Успехов!

Clans

Артем
КОВАЛЕВ

Много сотен лет тому назад злобный демон посеял раздоры между народами тридцатого царства, тридцатого государства. Клан восстал против клана, брат пошел против брата, депутат против электората и началась долгая и кровопролитная гражданская война. Наконец, спустя пару столетий, в светлые головы местных старейшин закружилась весьма здравая мысль о том, что надо бы уже все это безобразие прекратить. Собравшись, они объединили остатки своих интеллектуальных сил и выработали консенсус, материализовавшийся в свежее выкованной короне согласия. Баланс между добром и злом в волшебном мире был восстановлен. Ура, товарищи! Но людям (не говоря уже об эльфах и гномах) всегда было свойственно забывать уроки прошлого, чем и ни преминул воспользоваться коварный демон, все это время поджидавший своего часа. Топор войны был открыт, корона мира потеряна и огонь гражданской войны вновь запылал, возгоревшись из искры многовековых противоречий. Однако на сей раз жителям волшебной страны хватило всего двадцати лет, чтобы понять, где же все-таки порылась собака. Словом, на общей сходке было решено найти настоящего врага, представшего в воображении собравшихся как злобный человекокозел (отпущения) с двухметровыми ветвистыми рогами. Вот так оно и бывает, находят несчастного демона и обвиняют во всех смертных грехах. Так было и на этот раз.



В качестве представителя одного из кланов вам предстоит сразиться с приспешниками мифического демона, заселившим мрачные лабиринты, а заодно и вернуть корону мира населению вышеозначенного тридцатого царства. Для этого придется пройти семь уровней и пять подуровней лабиринта, разгадать девять загадок, попутно воздавая по заслугам многочисленным представителям дьявольского племени. О господи!

Для выполнения этой, безусловно, неп-

рстой задачи, в помощь герою предлагается арсенал оружия из мечей, топоров, взрывчатых веществ и магии (оригинальное сочетание, не правда ли?). В основе последней, достаточно простой магической системы «Clans» лежат пять элементов (каждый из которых имеет пять уровней силы): врага можно будет вести в замешательство, закидать огненными шарами, метнуть в него молнию, взорвать или же просто и бесцеремонно обрушить на бедолагу дождь из камней. Возможны и комбинации элементов, увеличивающие силу и эффективность применяемых заклинаний.

После схватки с врагом можно подлечиться при помощи красного эликсира, голубым восстановить магическую энер-

гию, поднять силу зеленым, а магию — желтым, увеличить продолжительность жизни при помощи фиолетового эликсира, а черным — отравить врага. Причем последний, надо полагать, весьма пригодится в многопользовательской игре. Почему? Просто черный, то есть смертоносный

эликсир (по-нашему, яд), можно будет подмешать в один из хороших разноцветных эликсиров и оставить соответствующую скляночку на пути противника. Монстров-то чего травить, сами издохнут, а вот заклятых друзей — милое дело. «Бон-Аппетит», как сказали бы французы, что в переводе на великий и могучий означает «что б ты съел, куплет проклятый».

О ГЕРОЯХ ИХ ВРЕМЕНИ

Впрочем, мы отвлеклись... Кто же станет героем, кто же бросит вызов Демону Раздора? Хотя волшебные земли и населены многочисленными расами, точнее кланами (люди, эльфы, гномы и варвары), но отправиться на бой с чудовищем нашлось только четыре идиота... то есть я хотел сказать героя. В тяжелых испытаниях они заслужили право называться лучшими сынами своих кланов. Таким, как вы понимаете, долго жить не положено.

От людей делегировали воина по имени Аларик, умом и сообразительностью не отличающегося, однако во владении боевыми искусствами поднаторевшего. К тому же посвящен в изотерические знания магии древних. В общем, человек конченый. То есть законченный, а хотел сказать. Да-да, именно так, законченный профессионал.

Эльф Леандор родом из леса; магические знания, безусловно, его сильная сторона. Справедливости ради, отметим, что единственная. Во всех прочих начинаниях зарекомендовал себя как совершенно безнадёжный. всю жизнь готовился к схватке со злом, но война из него так и не вышла. Пришлось наспех переквалифицироваться в мага, ибо родной клан был уже настолько сыт его неудачами (по горло), что эльфийный народ (даже хуже, лучшие эльфы города) готовы были растерзать его сами, откажись он отправиться на схватку с Демоном. Леандор честно не хотел, ибо на свою магию полагался не вполне, однако другого выхода не оставалось.

Бросить перчатку все тому же демону от лица жителей гор был послан давно ставший грозой людоедов гном Торфин с топором в руках. С этим топором он не расставался с самого детства, когда в возрасте трех лет впервые зарубил, за жарил и съел первого людоеда на деревне. С тех пор прекрасно бродит своим топориком, причем постоянно. За что и получил прозвище «мясник». А также став причиной панического страха большей половины своего клана, от греха подальше отправившего его на святую битву.

Толстокожий Гард прибыл из степей, где обитают варвары-кочевники. Магические знания у него отсутствуют как класс, ибо дурак совсем. Но сильный. А где есть сила — там, как известно, ума не надо. В общем, тип тот еще. Взрывается по любому поводу и без повода, дав возможность чуть ли ни каждому почувствовать на своей шкуре варварскую силу. Видя во всем лишь оскорбления в свой адрес, в конце концов заслужил ненависть и презрение всего клана. В результате был с позором выгнан прочь. Чего в силу собственной тупости понять не смог и остался абсолютно уверен, что послан бороться со злом. Скатертью дорожка...

Каждый из героев, кого бы вы ни выбрали, обладает несколькими основными характеристиками (сила, жизненная



энергия, ловкость, магия) и второстепенными (владение мечом, топором, подбор отмычек). Эти параметры можно повышать при помощи колец Ловкости, Огня, Магии, Разрушения, Меча и Топора (кольца помещаются на «руку» в меню способностей).

О РЕЖИМЕ,
ПРЕИМУЩЕСТВЕННО СТРОГОМ

Clans предусматривает как одиночный, так и многопользовательский режимы. Последний будет поддерживать до четырех игроков и предлагать следующие возможности: совместную схватку против AI, выяснение отношений друг с другом и так называемую «Золотую лихорадку», смысл которой сводится к сбору наибольшего количества золота в подземелье. Достаточно занятно, что в этом режиме на уровне появляются две комнаты — сокровищница с сундуками, забитыми золотом, и комната с порталом-выходом. Как только один из играющих проникает в сокровищницу, открывается дверь и в комнате с порталом, так что можно уносить ноги с этого уровня и бежать на следующий. Разумеется, если карманы уже достаточно набиты драгоценностями. Кстати, можно установить и дополнительные условия, например, необходимость уйти с определенного уровня за определенное время и, скажем, убившее количество монстров.

Что касается игрового интерфейса, то он достаточно прост: два черепа-барометра жизненной и магической энергии красного и, соответственно, синего цветов, как вы ничего не напоминает? Да-да. А вот карта, в отличие от динамической в Diablo, в Clans останется статич-



ной. Разработчики пока не сообщают системные требования будущей игры, но и без того можно догадаться, что они будут невысоки. Планируется лишь шестнадцатититбитная палитра и динамическое освещение. 3D-акселераторы, судя по всему, не поддерживаются. В общем, разработчики и сами признаются, что в технологическом плане их движок несколько устарел. Несмотря на это, они обещают привлечь игрока за счет захватывающего действия, создания иллюзии реальности игрового мира, завораживающей интриги. Однако я рискнул бы усомниться, что подобные заявления могут дать почву для надежды на конкуренцию Clans с ожидаемым в ближайшее время Diablo 2. При прочих равных условиях, Clans однозначно проигрывает, оставаясь в тени столь ожидаемого сиквела. Причем не столько в собственной тени грядущего шедевра, сколько в тени его прародителя, то есть первого Diablo. Да, Clans вполне можно охарактеризовать как клон этой замечательной игры, коих за последнее время было наштамповано уже предостаточно количество (вспомнить хотя бы недавний CyberMercs). Однако давайте задумаемся — ведь что нас привлекало в Diablo? Хорошая графика? Если честно, то она мне сначала даже не понравилась. Идея борьбы со злом? Разумеется, нет. Так что же? Умопомрачительный динамизм, потрясающее разнообразие оружия и доспехов, ролевые элементы... Вот то, что воздело Diablo на его пьедестал. Причем весьма заслуженно, ибо уже через несколько часов игры человек втягивался настолько, что остановиться было уже невозможно. И если хотя бы половина от этих качественных составляющих успеха появится в Clans, то игра будет просто обречена на успех. На что у нас есть некоторая надежда, поскольку у разработчиков еще есть немного времени, чтобы навести необходимый лоск и представить нам свое детище во всем его великолепии.



Oni

Артем
КОВАЛЕВ

Судя по всему, Bungie Software, известная своими бесспорными хитами Myth и Myth II, собралась перевернуть и жанр приключенческих игр. С RTS им это проделать уже однажды удалось. Myth: the Fallen Lords действительно сказал свое слово в этом жанре. Заявленная же на четвертый квартал текущего года Oni будет представлять собой action/adventure с видом от третьего лица, сочетая в себе не только стрельбу и драки, но и необходимость поработать головой. Безусловно, все это было и раньше, однако в Bungie нам собираются представить нечто действительно новое.

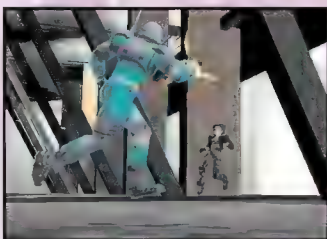
Игра выглядит перспективно уже хотя бы потому, что разработчики обратили самое пристальное внимание на все поднимающуюся волну интереса к киберпанку и аниме. Новое отделение Bungie Software, открывшееся в 1997 году в Сан-Хосе, приютило под своей крышей группу единомышленников-программистов, увлеченных именно этим замечательным направлением современной мультипликации. Отчетливо видно влияние, оказанное на коллектив и его руководителя Брента Пиза (Brent Pease) такой картины выдающегося японского аниматора Мамору Ошии (Mamoru Oshii), как «Призрак в доспехах» (Ghost in the shell). Пока достаточно сложно сказать, насколько разработчикам удалось воплотить атмосферу и напряженность фильма, однако сюжетная канва игры явно отсылает нас к киберпанковскому миру аниме.

Оставляя «на потом» самое интересное, разработчики в общих чертах описывают сюжет. Итак, представьте себе поместье Бессоновской «Никиты» и «Призрака в доспехах». Главная героиня, Коноко, сильно напоминает майора Кусанаги из того же Ghost in the shell: умница, красавица, отличница боевой и политической подготовки, она кроме того и суперагент специального азиатского подразделения по борьбе-кого-то-черти-с-кем (Technology Crime Task Force). Прекрасно владеет как огнестрельным оружием, так и боевыми искусствами рукопашного боя. В поисках ответа на удручающие ее вопросы вступает на тропу войны с преступ-

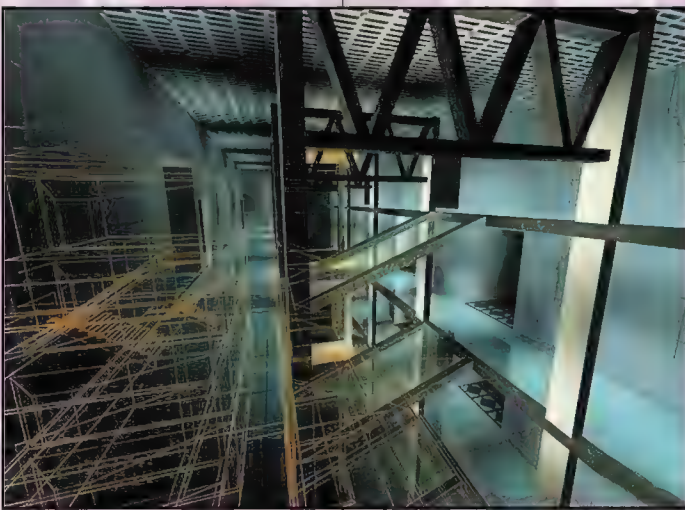


ным синдикатом Kage (разработчики умалчивают, чем же могла насолить безобидная кучка негодяев такой суровой личности, и явно не отдают себе отчета в том, что обрекают эту организацию на полное уничтожение). Как и призрак, «беспокойный» Кусанаги, Коноко преследуема то ли демонами, то ли призраками, (что на японском как раз и означает Oni — странные существа, носящие рога и шкуры животных, однако далеко не всегда олицетворяющие зло), причем ее прошлое остается загадкой для нее самой. И чем глубже она погружается в пучину борьбы, тем быстрее сущаются тучи и мрачнее становится жизнь, а людей, которым можно доверять, оказывается все меньше и меньше.

От лица этого очаровательного создания вы будете крошить в порошок легионы асоциальных элементов посреди полностью трехмерно-

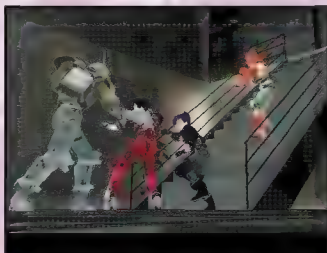


го города, созданного профессиональными архитекторами в AutoCad'e (соответственно, будет возможность использовать свои карты, и разработчики обещают выпустить подробные рекомендации для построения собственных уровней, хотя и предупреждают, что это будет непросто). Подробность и реалистичность карт обуславливают возможность нелинейности выполняемых заданий: обходной маневр позволит сэкономить нервы и патроны, но никто не говорит, что нельзя пойти напролом, поливая врага из всех возможных видов оружия (благо разработчики обещают, что тут будет из чего выбрать). Однако этот способ станет наиболее сложным, и вряд ли удастся пройти всю игру подобным образом. Предполагается, что



стрельбы в Oni будет меньше, чем в играх подобного жанра. Кроме того, если в обычном action играющий пользуется руками и ногами только в случае отсутствия патронов, то в «Oni» потрясающим образом раскрываются преимущества контактных единоборств — противнику можно не только расквасить морду, но и лишить его оружия прямо во время боя. Коноко в совершенстве владеет боевыми искусствами и в ближнем бою может оказаться страшнее противника с огнестрельным оружием. Управление (посредством клавиатуры/мыши или геймпада) обещает быть простым и интуитивно понятным: стандартный набор из любого action/shooter плюс пара клавиш для нанесения ударов. С помощью же комбинаций клавиш играющий сможет осуществлять полный набор различных приемов.

Однако особый шарм игре придает поистине интерактивное окружение. Например, метнув стоявший у стенки стул в преследующих вас на лестнице врагов, вы создадите им серьезные трудности, а еще больше радости получите, уронив на зазевавшегося противника книжный шкаф (однако такие трюки смогут проделывать и компьютерные персонажи). Интересно, можно ли будет запустить в кого-нибудь цветочным горшком?



Динамическое освещение, отраженный свет и реальные тени теперь не только еще один приятный спецэффект, ласкающий взгляд, но и часть игрового процесса — враг не увидит вас в тени под лестницей и сделает роковую ошибку, повернувшись спиной. Лампы в помещении можно разбить, что приведет врагов в некоторое замешательство, и, воспользовавшись этим, Коноко заставит их искать «черную кошку в темной комнате».

Разработчики пообещали, что для сохранения баланса в окружающей среде выступающий за синдикат AI будет на редкость «человечным». Теперь враги не будут ломиться на героиню с упорством танка, а постараются сберечь свою шкуру или, по крайней мере, постараются продать ее как можно дороже, чтобы обеспечить безбедное существование своим детям. Бойцы организованной преступности будут прятаться от вас во всех возможных щелях, дверных проемах, укрываться за стоящими и даже движущимися предметами, а при необходимости и сами передвигать предметы, например, чтобы загородить вам дорогу. Даже находясь в явном численном перевесе, они вполне могут вызвать подмогу и постараться не сталкивать-

ся с вами лицом к лицу, предпочитая выстрелить в спину. Ко всему прочему, противники будут выполнять поставленную задачу, а не вести себя так, как будто имеют с вами личные счёты — они «обучены» общаться и взаимодействовать друг с другом, осуществлять групповые операции и всей сворой высматривать героиню на местности.

В основе поведения AI лежат пять элементов: настроение персонажа (ему скучно/он зол/он просто перепил кофе), умение работать в команде (отношение к приказам командира, чувство локтя), потребности персонажа, совершаемые им в данный момент действия, и те, которые он хотел бы предпринять. Таким образом, AI должен самостоятельно находить выход из ситуаций, не предусмотренных заранее.

Все персонажи в игре полигональные, причем их представлено девять групп. Различные внешние данные, тела и т.д. позволяют создать огромное количество уникальных героев, чье поведение и боевые приемы будут так же отличаться. Вам встретятся не только бандиты всех мастей, но и полицейские, ученые, школьники и т.д.

Разработчики пока не сообщают о системных требованиях Oni. Однако уже сейчас понятно, что для подобного размаха потребуется достаточно мощная машина, ибо количество полигонов, применяемых при обшете одного персонажа в Oni, превосходит многие современные игры. Создаваемая с помощью технологии интерполированной анимации плавность движений не только компьютерных персонажей, но и героини потрясает. Если в большинстве игр персонажу необходимо закончить одно движение, прежде чем начать следующее (т.е. анимация должна быть «проиграна» до кон-

ца), что, порой, вызывает сложности в играх, где упор делается на скорость реакции игрока, то в Oni такой неприятности не будет. Другими словами, Коноко может совершить пробежку, принять упор сидя, а затем в прыжке свернуть шею какому-нибудь негодю — и все это будет проделано плавно, «одним движением».

Одной из наиболее сложных задач, представших перед разработчиками, стало создание «умной» камеры. Вообще, подобная проблема свойственна большинству игр, где вы наблюдаете за главным героем от третьего лица — то камера «застывает» в стене, то совершенно не дает вам представления о действиях, происходящих перед персонажем... Но в Oni вы сможете с той же легкостью управлять героиней, зажатой в угол врагами, как, по крайней мере, обещают разработчики. Будем надеяться, что им действительно удалось справиться с этой проблемой.

Безусловно, Oni будет поддерживать многопользовательский режим по локальной сети и, видимо, internet; предусмотрены совместная игра и deathmatch. Однако наиболее занятной особенностью является то, что, расправившись со всей нечистью в одиночной игре, вы сможете сыграть за любого персонажа в игре многопользовательской (например, представьте себе очаровательную школьницу... с миниганом в руках :-)

Что ж, игра действительно впечатляет. Не приходится сомневаться, что она привлечет к себе внимание наравне с такими монстрами, как Quake III: Arena, и станет хитом, в котором каждый найдет что-то для себя. Прекрасная графика и анимация, практически реальные трехмерные модели города, выполненные профессиональными архитекторами, захватывающие кровавые схватки с врагом, сильный AI, достойный бросить вызов человеческому разуму, и интригующая сюжетная линия, приправленная острым соусом аниме. Цитируя слова Дуга Зартмана (Doug Zartman), представителя Bungie Software по связям с общественностью: «До сих пор ни одна игра от третьего лица не передавала реальную атмосферу, эффект действия» (перевод вольный). И, пожалуй, он прав — действительно, почему никому раньше не пришло в голову объединить динамизм боевых искусств и напряженность боевика в одной игре?

Все вышесказанное прекрасно характеризует новый проект Bungie Software, и будем надеяться, что необходимость работать головой не окажется всего-навсего еще одним боевым приемом, освоенным Коноко в разведшколе.

СИ

ПЛАТФОРМА: PC, Mac
ЖАНР: action/adventure
ИЗДАТЕЛЬ: Bungie Software
РАЗРАБОТЧИК: Bungie Software
ОНЛАЙН: http://www.bungie.com
ВЫХОД: Конец 1998 года



The Real Neverending Story

Мария
ПАЛАГИНА

Фантазия — великая вещь! С медицинской точки зрения фантазии — это продукт воображения, вырабатываемый человеком для поддержания интереса к существованию. Как известно, постоянные неудачи и следующая за ними неудовлетворенность часто приводят к сильным психическим расстройствам, как то: неврозы, депрессии, суицид. Помнится, в одной детской сказке целый мир чуть ни погиб из-за того, что его жители стали занудами! Так вот, на физиологическом уровне подобные расстройства означают недостаток гормона «счастья», эндорфина. Дефицит эндорфина можно возмещать различными способами, но есть и неплохая альтернатива — начать фантазировать. Если серьезно погрузиться в этот процесс, то можно научиться выдумывать целые миры и народности. Кстати, для тех, кто еще не поднаторел в этом деле, давно придумана специальная калька, получившая в народе название «классическая фэнтези». Основная атрибутика: тролли, эльфы, рыцари, гоблины, обилие сверхъестественных миров. Взяв ее за основу, можно попробовать создать и собственный шедевр.

СПАСИТЕ ФАНТАЗИЮ!

К примеру, можно представить, что вы попали в сказочную страну под названием Фантазия. Она поделена на пять таинственных миров: Стонущий лес, Болота печали, Земля призраков, Загадочные лабиринты Южного оракула и, наконец, Замок из слоновой кости, в котором живет Маленькая Императрица — повелительница Фантазии. Население — сказочные персонажи всех мастей и рангов. Но не всем живется спокойно в этом мире, и вот над Фантазией и ее повелительницей нависла угроза уничтожения. Надвигающееся Зло по своей сути — Пустота, но оно может принимать любое обличье. Глобальной причиной всех неприятностей стало инертное и безинтересное существование местного населения. По сути дела, они разучились фантазировать. Но делать нечего — надо спасать родину, а как? Тут и вспомнилось древнее поверье о том, что спаси-

телем Фантазии может стать только человек. Ему необходимо найти для Маленькой Императрицы новое имя и тем озаменовать начало возрождения страны.

Итак, Пустота незаметно прокралась в Замок слоновой кости и, как нарочно, приняв именно обличье играющего, похитила волшебный амулет Маленькой Императрицы. Дабы вернуть себе доброе имя, вам просто необходимо спасти Фантазию от уничтожения... С этого момента предлагается начать самостоятельное странствие по перечисленным выше мирам.

Вот такая сюжетная завязка показалась создателям нового виртуального приключения «The Real Neverending Story» наиболее привлекательной. И они не просчитались. Наверняка на кого-то уже нахлынули ностальгические воспоминания детства, потому что история новой игры — один в один сюжет милого детского фильма «Бесконечная история». Фильм был снят по мотивам одноименной повести Майкла Эндрю и шел в отечественном прокате лет десять-пятнадцать назад. Книга была написана в 1979 году и стала международным бестселлером в жанре фэнтези. Но будущая игра — вовсе не интерактивное кино, в тонкости повторяющее идею, кстати, целых трех уже снятых фильмов. Несмотря на их большую популярность, вдохновила авторов все-таки книга. По словам продюсера проекта Siggie Kogel, до них никто серьезно не задумывался о философии этого произведения. По мнению разработчиков, это не просто сказка, а глубокая философская притча. И чтобы показать, что новая интерпретация повести не имеет ничего общего с фильмами, в название игры было добавлено слово «REAL».

ЭЛАСТИЧНАЯ ИСТОРИЯ

Итак, The Real Neverending Story — близящийся к завершению проект немецкой фирмы Discreet Monsters. По

рассказам вдовы Майкла Эндрю, Марики Сато-Эндрю, которая к тому же является переводчицей книги на японский язык, знаменитый автор бестселлера под конец жизни увлекся компьютерными играми. Его любимой игрой стала «Ultima Underworld». Может быть, тогда у него и возникло желание оживить своих героев посредством компьютерной графики. Во всяком случае, Марики утверждает, что у Майкла Эндрю сформировалась целая концепция написания игры по мотивам своей книги. Так что Марики не осталась равнодушной к воплощению идеи компьютерной игры по «Бесконечной истории» и, по всей видимости, помогла организовать разработчикам неплохую рекламную компанию. Но и Discreet Monsters — парни не промах. До начала работы над проектом фирма занималась выпуском в Германии локальных версий программных продуктов, в том числе и компьютерных игр. Наверняка, налаженные связи с издателями по всему миру придали разработчикам решимости в столь смелом, если не сказать, амбициозном начинании. Ведь по сложившейся традиции Discreet Monsters тоже анонсировали свое детище, как «игру, призванную ответить на все вопросы к современным трехмерным приключениям».

Несмотря на название, у игры есть строго одно начало и одна из нескольких возможных концовок, которые логически вытекают из вашего поведения. Но, как всегда, по ходу дела появляется множество альтернатив, поэтому авторы надеются, что повторное прохождение сможет придать новые оттенки вашим впечатлениям от игры, и она не будет сразу же похоронена на полке. Чтобы все-таки оправдать «бесконечное» название, предполагается выпуск дополнительных миссий, online-миров, а также небольших прикладных программ по мотивам. Скорей всего, первый онлайн-мир будет называться Parallel Word и постепенно начнет (до бесконечности) обрастать новыми территориями.

В игре перемежаются обычное расследование, леденящие душу схватки, занимательные головоломки, по возможности ловко вписанные в сюжетную линию. Авторы надеются, что вы будете приятно удивлены, как сильно изменилась Фантазия со времени выхода книги. Но даже если кто-то из играющих никогда не смотрел кино и не читали книжку — ничего страшного! Как говорят сами «Дискретные монстры»: «...если вы не идете к истории, она сама придет к вам...», «TRNS — это уникальное произведение, только передающее общую атмосферу, созданную Майклом Эндрю».

Вам предстоит обследовать множество городов, сооружений, пообщаться с колоритным местным населением, поспать в тюрьму и благополучно оттуда выбраться с помощью предоставленных разработчиками способностей летать, плавать, нырять, влезать на возвышения и все такое прочее. К тому же, вы будете не одиноки: всю дорогу играющего сопровождает сумасшедший чертенок, которому взбрело в голову, что вы — его брат-близнец. Так же по пути встретятся не совсем обычные для



фэнтези персонажи — камнееды, зловещие вылищики, драконы и даже звезды доморощенной эротики. Причем в некоторых сценах может быть задействовано до 12 героев!

Что касается интерактивности, то здесь также присутствуют оригинальные идеи. Во-первых, у вас будет реальная возможность выбора между дракой и мирным разрешением конфликта. По задумке авторов играющий сам получит возможность устанавливать подходящий процент экшена в игре: «Вы сможете драться, но это — далеко не всегда лучший способ действия. Попробуйте иногда применять свою фантазию». Во-вторых, большое значение имеет тактика ведения переговоров. Общась с очередным NPC, вы сможете читать его мысли, но только если вы не стоите к нему спиной или не держите наготове оружие. Иначе не дожидаясь вековой откровенности и взаимопонимания. Для того чтобы персонаж проговорил вслух свои сокровенные мысли, достаточно щелкнуть мышью на всплывающей, предположим, над его головой, если таковая имеется, мыслью. Хотя остается загадкой, как авторы представляют себе всплывающую неформализованную мысль. Но, тем не менее, звучит забавно.

Что же касается используемых технологий, то они весьма современны. Игровой движок для The Real Neverending Story написан самими разработчиками и называется Monster Engine 1.0. Вернее, это даже не один движок, а целых два — один оптимизированный под закрытые помещения, а другой — под лоно природы. В помещениях вы сможете обозревать пространство из любой его точки, причем все объекты, на которые может упасть ваш взгляд, созданы с помощью полигонального моделирования с наложением разнообразных текстур. Для предметов и окружения также предусмотрена разноцветная подсветка, а где надо — затенение. Внешний же движок обрабатывает большие открытые пространства, обеспечивая свободу перемещения и круговой обзор. Запланированы, но пока не реализованы, и



кое-какие необычные природные явления. Разработчики заверяют, что оба движка работают с одинаковой эффективностью, и переход от одного к другому заметен для играющего не будет.

Судя по скриншотам, авторы выбрали для своих миров достаточно яркую цветовую палитру, что вполне оправдано фантазийным сюжетом и соответствующими местами действия. Трехмерная графика в целом оставляет приятное впечатление, по большей части из-за своей эмоциональной выразительности. К сожалению, моделирование сплайнами — это далеко не ближайшее наше будущее. Но надо отдать должное разработчикам — ходовые технологии они используют на полную мощность.

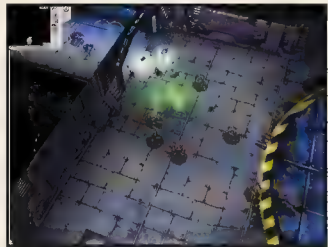
Несмотря на то, что игра еще не опубликована, в разработке уже находится сиквел — The Real Neverending Story 2, а в проекте — еще и The Real Neverending Story 3. Да, действительно серьезный подход к оправданию названия, особенно если учесть, что ожидаемая игра — первая игровая разработка Discreet Monsters! Но есть надежда, что поддержка издателей и хорошая реклама помогут игре стать одним из хитов сезона. Тем более, что разработчики не идут по проторенному пути создания клонов, а внедряют в жизнь свежие идеи.



Machines

Артём
КОВАЛЕВ

К 2171 году население Земли узнало две новости: как полагается, хорошую и плохую. Плохая гласила, что на третьей планете от Солнца не хватает места, чтобы вместить всех желающих на ней жить. Хорошая заключалась в том, что ученые таки открыли способ передвижения со сверхсветовой скоростью. Разумеется, к каждой бочке меда прилагается ложка сама знаете чего — человеческий организм оказался не в состоянии перенести это путешествие. И тогда с Земли стартовали четыре экспедиции, состоящие из роботов под управлением командных центров с искусственным интеллектом. Они должны были приготовить новый дом для человека, отправившегося вслед за ними на кораблях с досветовой скорос-



тью. Неизвестно, отправился ли кто-нибудь из землян в надежде переселиться в новый дом, однако после того как экспедиции обнаружили подходящие планеты и начали их освоение, связь с Землей неожиданно прекратилась. Не дождавшись результатов экспедиции, земляне решили проблему перенаселения концептуально — раз и навсегда, перебив друг друга. Оставшиеся без твердой руки центра, железные экспедиции, как ни в чем ни бывало, продолжали выполнять заложенную программу. Однако яблоко от яблони недалеко падает (как все это похоже на людей — нападут, а потом любыми способами постараются избежать ответственности) — будучи создан-



ными человеком, железные чудовища начали следовать принципам старика Дарвина. Начав активно размножаться, через некоторое время они наткнулись на ту же проблему, из-за которой земляне собирались покинуть родную планету. В довершение ко всему что-то замкнуло в железном мозгу командного центра одной из экспедиций, и он начал активно использовать ресурсы вверенной ему планеты так, что через некоторое время превратил ее в гигантскую консервную банку наподобие Звезды Смерти из «Звездных войн». Этого ему показалось мало, и в поисках ресурсов робот положил глаз на соседние планеты, «обрабатываемые» его «коллегами». Here comes the war!

Вам предлагается принять участие в процессе естественного отбора «по machines», от лица командного центра одной из экспедиций. Основная задача — любой ценой захватить «железную» планету, созданную сумасшедшей экспедицией. По пути предстоит пройти 20 миссий, то есть завладеть двадцатью планетами в различных звездных системах. В большинстве случаев развитие сюжета будет линейным, за исключением тех систем, где есть возможность выбрать планету для захвата.



Как и полагается в RTS, вам предстоит воздвигать гражданские (заводы, лаборатории) и военные сооружения (оборонительные укрепления, турели, военные исследовательские центры), разрабатывать ресурсы, исследовать новые технологии, создавать более совершенное вооружение и, конечно же, сражаться с врагами. В распоряжении играющего 50 видов боевых, строительных и разведывательно-шпионских видов техники, 25 разновидностей вооружения: от напалма до атомного оружия.

Полностью трехмерный ландшафт является в **Machines** не только частью пейзажа, но и позволяет использовать особенности природных условий. Так, по словам разработчиков, захват высот будет настолько же эффективен, как и в реальных боевых действиях. В качестве своеобразных природных условий можно отметить и наличие смены дня и ночи на некоторых планетах, что вносит существенное разнообразие в обыденные RTS-миссии. Интересным моментом в игре является и то, что останки уничтоженных роботов могут быть переработаны в качестве полезного ресурса.

Поле боя представлено в изометрической проекции, камера свободно движется над картой в любом направлении, изображение можно приближать или удалять по собственному вкусу. Спустившись с высоты птичьего полета на грешную землю, вы сможете наблюдать сражение стальных гигантов во всей красе, а для желающих посмотреть на поле боя изнутри боевой машины добавлена и



возможность перенестись в одного из роботов, что весьма пригодится при выполнении «террористических» миссий роботом-шпионом. Когда нужно, например, проникнуть в здание противника,

похитить разработанные им технологии, заложить взрывное устройство и успеть сделать ноги. Впрочем, планируется масса не менее интересных безобразий.

Заявленные разработчиками системные требования по нынешним меркам весьма невысоки: P133, 16mb RAM. Однако для того чтобы полностью полигональная техника, здания и спецэффекты действительно радовали глаз качеством и плавностью анимации, потребуются более серьезные компьютерные ресурсы. Для реализации же всех возможностей **Machines** поддерживает все основные графические акселераторы: на базе Voodoo 1 и 2, Voodoo Rush, Riva TNT, Intel i470 и т.д.

Кстати, под конец разработки преподносят маленький сюрприз — в ходе научных изысканий железные ученые откроют технологию, которая, возможно, позволит возродить к жизни существа из органики, так что у человечества появится второй шанс... А у **Machines** — шанс со временем вернуться на экраны мониторов. По крайней мере, после того как они появятся в апреле этого года.

СИ

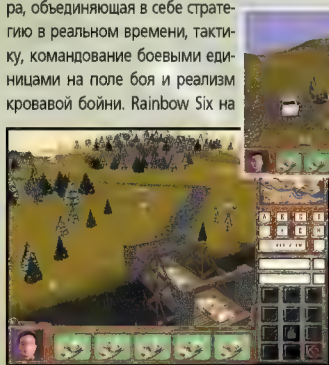


Force 21

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

RAINBOW SIX НА ТАНКАХ И ВЕРТОЛЕТАХ

Я уверен, все помнят замечательную игру Rainbow Six от Red Storm Entertainment, вышедшую в прошлом году. В ней игрокам довелось вдоволь набраться с террористическо-бандитскими элементами, по ходу действия освобождая заложников, спасая от разрушения музеи, театры, вытрезители и прочие шедевры архитектурного творчества. К сожалению, R6 не понравилась многочисленным представителям террористических партий и движений, которые не нашли в игре возможности реализовать свои амбициозные планы по разрушению империалистического мира. Специально для них разработчики собираются в скором времени поособить выпустить версию Rainbow Six, содержащую миссии, противоположные оригинальным (т.е. захват заложников, взрывы зданий и т.п.). В настоящее же время Red Storm Entertainment занимается разработкой новой игры, нарекенной **Force 21**. Как говорит продюсер и дизайнер этого проекта Джон Фарнсворт: «...иг-



танках и вертолетах.»

КРАСНАЯ БУРЯ

Том Клэнси является довольно известным американским писателем, чьи книги на военные темы расходятся огромными тиражами (все-таки до чего милитаристически настроенный народ эти американцы!). Возможно, такой успех объясняется его связями в Пентагоне и НАТО, которые он нагло использует в качестве источников секретной информации для своих работ. Или, что более вероятно, Клэнси является рупором военизированной общечеловечности, использующей его для пропаганды своих идей. Вояки вообще сейчас внедряются во все сферы жизни, готовя почву для создания милитаристского общества. Поэтому совершенно неудивительно, что когда Том Клэнси основал свою игровую компанию Red Storm Entertainment, ее президентом был назначен отставной адмирал Дуэглс Литтлджонс.

Для создания **Force 21**, их новой игры на военную тему, в качестве военного же консультанта был приглашен отставной генерал армии США Фредерик М. Фрэнкс мл. Непонятно, почему на эту роль не подошел господин Литтлджонс, но пусть это останется на совести Клэнси, который ужасно гордится тем, что сумел привлечь к работе над проектом такого солдафона. Хотя, возможно, сыграл свою роль тот факт, что Фрэнкс командовал объединенными англо-американскими силами во время войны в Персидском заливе за свободу и независимость маленького, но гордого Кувейта, а события в **Force 21** будут развиваться исклю-

чительно на суше.

РУССКИЙ С КИТАЙЦЕМ — ВРАГИ НА ВЕК ИЛИ ЗАГРНИЦА НАМ ПОМОЖЕТ

Действие в **Force 21** имеет место быть в 2015 году. Злобные орды китайцев вторглись на просторы свободолобивой страны под названием Россия, дабы завладеть ее огромными ресурсами, территориями и секретом производства эмалированных тазиков. Это кажется сценаристам из Red Storm Entertainment чрезвычайно правдоподобным развитием событий дней сегодняшних. Коварные потомки изобретателей пороха и Дао о любви, пустив по центру все свои танки (2 штуки) и пробравшись с флангов небольшими отрядами (по одному-два миллиона человек), уже успели захватить Казахстан и теперь тянутся дрожащими ручонками к России. Разумеется, авторы игры считают, что самостоятельно мы с такой «проблемой» не справимся. Поэтому по сюжету **Force 21** нам полагается гуманитарная помощь. Американская, конечно же. В качестве спасителей выступают войска немедленного реагирования под кодовым названием **Force 21**. Это суперэлитные части, которые отражают современные тенденции изменений в военном мышлении. Ибо теперь все дружно ратуют за использование небольших, мобильных сил для выполнения отдельных операций вместо крупномасштабных боевых действий. Справедливости ради надо отметить, что китайцы-патриоты получат возможность управления своими родными войсками. Именно в этом заключается основная идея **Force 21**.

ЭСКАДРОН, ПО КОНЯМ!

К сожалению, кавалерия в игре **Force 21** уча-

ствовать не будет, равно как и боевые слоны. Но вот всего остального будет предостаточно. Помимо танков, вертолетов, артиллерии, саперов-самоубийц и различных электронных приспособлений для ведения боевых действий игроку представится возможность поручивать еще сорока с лишним представителями боевой техники. Все это хромированное, ошетилившееся пушками и пулеметами великолепие станет объединяться во взводы, взводы — в роты, а роты, в свою очередь, послужат основой для батальоннообразных военных формирований. В распоряжении игрока одновременно окажутся не больше 16 взводов (помните: лучше меньше, да лучше!). В процессе самой игры командиры смогут перекладывать между уровнями командования, управляя либо целыми танковыми бригадами и стаями вертолетов, либо отдельными взводами, что целиком и полностью зависит от текущей боевой ситуации. Как говорит консультант Red Storm Entertainment генерал Франк: «В Rainbow Six игроки примеряли на себя форму командира подразделения, занимающегося регулированием природной численности племени террористов. В новой игре **Force 21** мы покажем им, что значит быть командиром взвода или даже целого батальона, оказавшегося в самой гуще сражения.» Чтобы выиграть сражение, пусть самое маленькое и незначительное с точки зрения масштабов Вселенной, командующим американскими или китайскими войсками придется учитывать огромное количество факторов, включая даже престовутый человеческий. К счастью, последний, равно как и технический фактор, легко устраняется при помощи ракетного удара. Но не все будет так просто. В **Force 21** жизненно важно проводить тщательную разведку

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: стратегия/тактика/action
ИЗДАТЕЛЬ: Red Storm Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Red Storm Entertainment
ОНЛАЙН: www.redstorm.com
ВЫХОД: июль 1999

местности, дабы не пропустить какую-нибудь мелочь вроде секретной базы противника. Немало сил обещает отнять и форсирование бурных рек. Самым тщательным образом следует подбирать саперный контингент, так как создание минных полей, как выясняется, является задачей нетривиальной. И со многими другими военными делами, о которых вы лишь читали в памятках командирам Красной Армии и видели в фильмах про индейцев, предстоит столкнуться каждому, кто решит нацепить на себя китайские или американские офицерские погоны.

Все сражения в **Force 21** будут протекать на тщательно смоделированных 3D-картах России, Казахстана и Китая, на которых найдут свое отражение самые мельчайшие географические подробности. Теперь я точно знаю, для чего используются американские спутники-шпионы — исключительно для создания правдоподобных компьютерных игр.

Помимо одиночной игры на протяжении 30 миссий, игроки (правда, не более четырех) смогут устраивать deathmatch'евые сражения или объединять свои усилия в едином порыве праведного гнева на 10 мультиплеерных картах. Однако это число можно будет легко увеличить благодаря редактору карт, входящему в стандартный вариант поставки **Force 21**.

Итак, игра должна выйти в середине лета. Если вам надоело заниматься методичным уничтожением террористов и спасением заложников в Rainbow Six и хочется большего, например, управления целыми войсковыми соединениями, то ждите **Force 21**. На сегодняшний день этот проект выглядит многообещающим.

СИ

PC Beneath

Beneath

Мария ПАЛАГИНА

Фантастические сюжеты о потерянных цивилизациях и путешествиях в иные миры по-прежнему привлекают разработчиков компьютерных игр, особенно когда речь заходит о сюжете для новой адвенчуры. Вот и разработчики из фирмы Presto Studios после ошеломляющего успеха всех трех Journeyman Project'ов не изменили себе и остались при мнении, что квесты — именно их стезя. Благодаря чему сейчас уже близится к завершению новый проект от этой великолепной команды, получивший труднопереводимое на русский название — «**Beneath**». Действительно, сложно подобрать перевод, соответствующий сюжету, который не был бы повторением уже существующих названий. Но это, конечно, не главное. Главное — то, что сама игра обещает быть захватывающей и оригинальной.

В отличие от «JP3: Legacy of Time», действие **Beneath** разворачивается не в будущем, а в начале двадцатого века. Отважный пилот и любитель приключений Джек Уэллс получает письмо от своего отца, в котором ему предлагается присоединиться к археологической экспедиции в Арктике. После прибытия Джек обнаруживает, что лагерь экспедиции разгромлен, а вся команда во главе с его отцом пропала без вести, не забыв, правда, оставить первоклассный археологический инвентарь. Вскоре поблизости от бивуака обнаруживается щель в земной коре, куда, по всей видимости, и направились храбрые полярники. Придя в себя после испуга, Джек решает начать самостоятельные поиски пропавшей экспедиции, благо все необходимые инструменты от попа-

ты до хитроумных измерительных приборов под рукой. К тому же, главный герой — на редкость образованный спелеолог, поэтому вы сможете оценить по достоинству способности Джека в разгадывании запутанных головоломок и применении передовой для его времени техники. Кстати, в Арктике Джека сопровождает молоденькая секретарша его отца. Мало ли чем надо подсобить?

Пробравшись в подземелье, вы сможете погулять по ледяным пещерам, кратерам вулканов, а также побывать в загадочном подземном городе и открыть неизвестную дотопе цивилизацию. Собственно, это и является глобальной идеей проекта — создать и описать целый подземный мир, его население и особенности жизненного уклада. Кстати, всего в **Beneath** предполагается 12 мест действия.

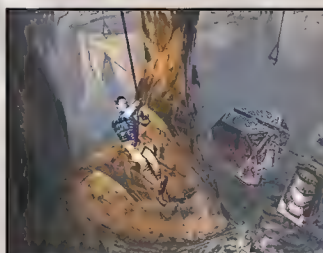
О ДВИЖКЕ И НЕ ТОЛЬКО

Так как игра от третьего лица, вы сможете со стороны наблюдать за собственной ловкостью в подвиги и спуске с различных нагромождений, бурении неизвестных пород, ну и, конечно, 3-D женщине с участием хищных представителей местной фауны. Наряду с традиционными эффектами: цветное освещение, моделирование комбинированными спрайтами и тому подобное, в игре используются новые технологии, отвечающие требованиям современных трехмерных адвенчур. С их помощью разработаны интересные спецэффекты. К примеру, для палатки используется мерцающее освещение, имитирующее свет керосиновой лампы, в пещерах — освещение ручным фонариком. Частенько из засады на вас будут нападать мон-



стры, увидеть которых можно, только посветив точно в нужные места темных закоулков. Разнообразие световых эффектов создано на базе уникальной технологии, использующей так называемую адаптивную карту оттенков. Но не упуская в технические подробности, можно сказать, что это большой плюс в пользу игровой реалистичности.

Кстати говоря, разработчики из Presto Studios решили не повторять ошибок своих коллег из Core — создателей небезызвестного «Tomb Raider». Хотя вид от третьего лица и довольно существенная action-составляющая чем-то и роднит «**Beneath**» с этой игрой, во всем остальном, как вы понимаете, ничего общего. В «**Beneath**» авторы обещают логически обоснованную последовательность действий, которая угадывается интуитивно и, следуя которой, можно не просто дойти до конца игры,



но и получить удовлетворение оттого, что успех достигнут именно благодаря собственным умозаключениям. Во-вторых, в Presto Studios утверждают, что слабое место движка Tomb Raider — обсчет трехмерного окружения только с помощью треугольников и прямоугольников. Это сильно ограничивает возможности моделирования искривленного пространства и не дает реального представления о его размерах и размерах предметов. Поэтому в Presto Studios решили пойти дальше и разработали движок, который обсчитывает пространство с помощью многоугольников с любым количеством вершин. (На самом деле под любым скорее всего подразумеваются приближение с помощью ломаных n-го порядка). Это, несомненно, делает окружение более реалистичным и предсказуемым. Вы не будете полностью зависеть от особенностей программирования, как это часто случается в квестах, а сможете более менее точно прикинуть «на глаз», удастся ли перепрыгнуть ту или иную расщелину или схватиться за выступ на отвесной скале. Кроме того, в процессе прыжка траектория автоматически корректируется, чтобы главного героя не занимали проблемы гибели от неправильного расчета расстояния.

Следующим этапом усовершенствований была анимация предметов. На базе нового движка различные объекты — лифты, камни, тележки — легко добавляются или убираются из общего окружения, после чего можно запрограммировать различные траектории их движения или столкновение в реальном времени. Обобщая, можно сказать, что основные принципы взаимодействия и эффекты двухмерной игры были воссозданы на трехмерной платформе. Еще одна особенность нового движка — встроенные cut scenes (анима-

ционные фрагменты). Это, с одной стороны, позволяет добавить в игру намного больше инсценированных сюжетных поворотов, а, с другой, экономит место на жестком диске благодаря оптимизированному под движок формату.

Большое внимание уделялось и озвучиванию. Для игры была написана музыка в оркестровой обработке, которая воссоздает дух времени и настраивает на захватывающие подземные путешествия. Композитор Джеймс Скотт решил, что наиболее подходящей для этого будет музыка в духе популярных в 70-х сериалов «Индиана Джонс» или «Звездные войны». Но фоновая музыка не будет раздражать вас на протяжении всей игры, она скорее предназначена для создания дополнительного напряжения во время схваток или других судьбоносных событий. Для сопровождения же созданы разнообразные звуковые спецэффекты, оживляющие фантастическое окружение.

Разработчики подсчитали, а точнее надеются, так как до тестирования окончательной версии еще далеко, что на прохождение игры уйдет минимум 50 часов. **Beneath** пока что закончен на 75 процентов, и поэтому о выходе демо-версии речи пока не идет, однако, судя по обстоятельному подходу авторов ко всем сторонам своей работы, нас ждет именно не меньше 50 часов захватывающих приключений и разнообразных эстетических удовольствий. К тому же, Activision — один из ведущих на сегодняшний день издателей, и судя по отзывам друг о друге в прессе, разработчики и издатели очень довольны совместной работой и считают друг друга бесспорно талантливыми и перспективными партнерами.

СИ

Veiled Threat

Андрей АЛАЕВ
alf@gameland.ru

Жанр Combat Sim пользуется популярностью с незапамятных времен, а точнее — со времен первого UFO. Наибольшие изменения с тех пор он претерпел в названии — первоначально удачный термин «пошаговая тактика» был заброшен на чердак истории, игры обзывали то «action-strategy» (где именно там нашли жшэн — неясно), то еще как-нибудь. В настоящее время, похоже, устоялся термин, который можно увидеть здесь в графе «жанр». Что ж, это действительно отражает суть игры — управление группой бойцов, причем реалистичное настолько, что вполне приемлемо смотрелось бы даже слово «симулятор».

Veiled Threat — довольно любопытный представитель данного жанра. Ближайшими аналогами ее можно считать уже немолодой и в муках реинкарнирующийся Jagged Alliance, а также относительно свежий Commandos. Однако и оригинальных находок и решений есть некоторое количество, так что разобраться поподробнее будет не лишним.

От предшественников (разумеется, разработчики в этом не признаются, но мы-то с вами прекрасно понимаем, что к чему) было взято примерно следующее. Коммандос одарили **VT** реальным временем и общей идеей — операции небольшой группы высокопрофессиональных вояк против масс противника. JA поделился большим количеством элементов RPG и общей атмосферой. Ибо, как в старые добрые времена, управлять придется отрядом наемников, а противостоять будут нередко такие же солдаты удачи. В общем, снова люди будут снова гибнуть за металл, а вовсе не за светлую идею. Снова и снова — вылазки на охраняемые объекты, киднэппинг, наемные убийства и черт знает еще какой криминал.

Кстати, а может ли быть, что всплеск популярности подобных «командосных» игр связан с реальной военной доктриной США и прочих западных стран? Ведь известно, что они действительно переориентируются на мелкокомандные операции, надеясь решать проблемы малой кровью и точечным воздействием. Как это было сформулировано... «маниакальная боязнь людских потерь». И появляются Commandos, Spec Ops, может, и другие игры такого рода, в разных жанрах, но с одной идеей. Нет, это я перебарщиваю. Да и какое это имеет отно-

шение к **Veiled Threat**? А может, все же имеет: ведь один из дизайнеров был с этой самой доктриной связан самым непосредственным образом. Впрочем, к этому вопросу мы еще вернемся.

Кроме наследия игровой классики, в активе разработчиков имелись еще и собственные мозги. Как следствие, в игре появились совершенно новые и оригинальные черты. Начнем с сюжета. Несмотря на ураганное развитие многопользовательских игр, даже как бы в противовес ему, разработчики всех жанров уделяют большое внимание single-player режиму. **VT** не станет исключением: обещан захватывающий и совершенно нелинейный сюжет непосредственно в процессе игры, а не в набивших оскомину видеовставках. Я, честно говоря, слабо себе это представляю (скорее всего, нечто примитивное вроде «убить этого вражеского генерала или пусть живет?»), но тем более любопытно взглянуть. Кстати, из вышесказанного следует, что порядок выполнения заданий с каждой новой игрой может меняться, тем самым повышая replayability.

Очевидно и то, что для прохождения всех миссий потребуются более одного захода: общее их число достигает сотни. Даже учитывая их относительную краткость (около получаса на каждую), пройти всю игру «с налету» не удастся, тем более что между миссиями обязательно придется тратить время на жипировку наемников и прочий менеджмент.

С миссиями связана и еще одна отрадная деталь. В отличие от многих последних игр, здесь они будут реалистичными: мы не увидим карт, на которых приходится воевать не с противником, а с дизайнером, расставившим препятствия по ландшафту. Каждый уровень можно будет пройти двумя, тремя и более способами, причем используя не знание какого-то особого трюка или выверта AI, а просто в соответствии с реальными законами боя. То есть побеждает не игрок, а тактик, что лично мне, не раз битому в Starcraft и безуспешно ищущему живого противника в Close Combat III, подобно бальзаму на душу. Уверенности в успехе добавляет и тот факт, что главный дизайнер Force 21 некогда служил в морской пехоте, и уж в чем-в чем, а в

тактике боя разбираться должен.

Однако не миссиями едиными жив игрок. Как я уже сказал, между ними нужно выполнять определенные операции — в основном, вербовать и вооружать наемников. Вот тут-то мы и сталкиваемся с идеями, блестяще реализованными в JA, а именно, яркими личностями и ролевыми элементами. То есть сталкиваемся — это не совсем то слово, ибо игра еще не готова, но, я полагаю, столкнуться никто против не будет.

Навыки (а их планируется немало, и не только боевых) будут развиваться по мере их применения, и ценность каждого солдата станет повышаться с каждым новым сражением. Да, конечно, у нас войска наемные, и, потеряв весь отряд в засаде, вы все-таки сможете продолжить игру. Нелиней-

ная система миссий не даст выскочить надписи «Game Over», а на бирже труда можно будет подобрать немало новых героев. Но в середине игры эти новички — пушечное мясо, и сражаться с их помощью безмерно трудно. Тренированных солдат нужно холить, лелеять и беречь, что вполне вписывается в близкую многим RPG-шную концепцию. И это правильно, нельзя же делать из солдат ходячие огневые точки, которые можно легко заменить, истратив несколько долларов.

Каждый боец будет иметь свою специализацию. Так, снайпер, даже постоянно занимаясь подрывными работами (мало ли — жизнь заставит), никогда не достигнет высот профессионального динамитчика. Кстати, снайперам при разработке уделяется особое внимание. В **Veiled Threat** нельзя будет просто узнать, что по тебе палит такой вот Соколинский глаз — ты должен это понять, причем совершенно самостоятельно. Наименее интересен тот факт, что на AI наложены подобные же ограничения, то есть сразу же испугаться и побежать он не сможет, а постепенно, по отдельным признакам (рассуждая примерно так: «убит мой товарищ. Я не слышал выстрела, и он был хорошо закрыт от фронтального огня. Уж не снайпер ли работает?») осознает всю опасность. И только потом делает ноги.

Вообще, AI программируется довольно продвинутой, хотя и не исключительной. Дизайнеры честно заявляют, что умнее соперника-человека он не будет, ибо создать подобный алгоритм не в силах ни они, ни кто-либо другой. Однако достойное сопротивление он оказать сможет, используя модный в последнее время подход «противодействия игроку», каковой в общих чертах заключается в невозможности нахождения одной, однозначно выигрышной «пробивной» тактики против компьютера. Последний



способен вычлнять такого рода последовательности действий (тактические схемы) и складывать их в свою необычную память. Когда вы в очередной раз решите применить «беспроигрышную» связку, допустим, гранатометчиков и снайперов, он примет контрмеры, и устроить бойню не удастся. Звучит. Как и все предыдущие обещания.

А вот AI юнитов уже практически разработан. Как компьютерные бойцы, так и ваши подчиненные будут достаточно разумными, и тупостей в стиле ранних RTS от них, я надеюсь, мы не дождемся.

«Реальное время» предполагают сделать довольно щадящим, сочетающим боевой реализм и возможность хорошо подумать, расставив снайперов по крышам... Кстати, общее количество бойцов вашей диверсионной группы довольно велико — максимум 16 человек, что дает возможность развернуть свои тактические навыки на полную мощность.

Теперь о графике. Вот где лично меня постигло некоторое разочарование. А именно, в наше время, когда даже серьезные wargame'ы переходят на полное 3D, разрабаченный большим количеством полностью трехмерных игр, я ожидал от **Veiled Threat** подобных же красок и объемности. К сожалению, придется заранее разочаровываться. Да, конечно, все модели трехмерны и рендерились в 3D Studio, на каждого солдата ушло немало полигонов (модели действительно неплохи, а анимация плавная и качественная), но все же это не совсем то. Не будет свободно вращающейся динамической камеры, уже столь полюбившейся прогрессивному человечеству. Хотя используются многие визуальные эффекты — например, динамические тени и свет, что несколько сглаживает впечатление. Так что в целом графика весьма неплоха. К тому же, у всего этого есть один очень большой плюс. **VT** будет нормально идти в разрешении 800*600 даже на Пентиуме-120. То есть не ползти, не показываться на секундочку и немедленно останавливаться, а именно идти, неплохо и довольно быстро. И это при том, что графические процедуры находятся в стадии ранней альфы! Разработчики вполне серьезно утверждают, что после шлифовки (вспоминается анекдот

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Squad-Level Combat Sim
ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Lupine Games
ОНЛАЙН: www.lupinegames.com
ВЫХОД: 1999

про «обработать напильником») игра будет нормально работать и на P100.

Это, по-моему, полностью уравнивает все графические недочеты. Тем более, что игровая механика учитывает тонкости нормального трехмерного пространства: например, будут присутствовать многоэтажные здания, причем на каждом этаже можно разместить разных солдат. В общем, все тут вполне на уровне X-COM, а не, скажем, Close Combat, где снаружи у дома было как бы 3 этажа, а внутри — всего один, что навело грустные мысли об относительности пространства.

Разумеется, сольная игра будет основным режимом в **Veiled Threat**, однако не забыта и многопользовательская. Сразиться можно один на один с командой и по сети локальной, и по Сети глобальной (то бишь Интернет), а в качестве средства разработки DM-уровней прилагается редактор. Причем на нем можно разработать и одиночные миссии, хотя тут вопрос, при желании, решается проще — в игру встроит генератор случайных карт. Сгенерировал себе, и занятие на ближайшие полчаса готово.

В общем и целом, проект вызывает самые радужные надежды. Да, это, безусловно, ни в коей мере не JA-киллер, но творение очень любопытное. Присутствие среди разработчиков бывшего военного дает надежду на высокую степень реализма, а идеи дизайнеров внушают мысль о недурной играбельности. Да, графика не есть самый пик высоких технологий, но это тот параметр, с которым можно смириться — из последних игр лучше всего это доказывает пример Alpha Centauri, которая визуалью просто убога. А тут все далеко не так запущено, да и чисто игровой потенциал весьма высок, учитывая благосклонное отношение публики к жанру. Из **Veiled Threat** вполне может получиться хит небольшого масштаба, если разработчики найдут себе нормального издателя. Что ж, я думаю, и Lupine Games, и самой игре можно пожелать удачи.

СИ



Dino Crisis

Александр ШЕРБАКОВ

sherb@game land.ru

Когда у Capcom появляется хорошая идея, воплощаясь позже в игру, нам известно, что станет с этой идеей дальше, некоторое время спустя. Она будет сто раз обсосана, облизана, приукрашена, слегка видоизменена и вернется к нам еще в нескольких десятках игровых продуктов все той же компании (и, кстати, не только ее). Capcom это, естественно, очень выгодно, так как ее проекты практически всегда привлекают к себе пристальное внимание. Изобретя великолепную концепцию Street Fighter'a, породившего сразу же тучу клонов от самых различных разработчиков, японский монстр не забросил ее, что, в принципе, правильно, а начал использовать по полной программе, не внося никаких коренных изменений, лишь изредка дополняя некоторыми интересными и нужными, но практически незначительными деталями, что уже не так хорошо. Продолжается такое более десяти лет. И только сейчас на свет родился Power Stone, действительно не похожий на предка, непривычный, но очень веселый.

Примеров такого подхода Capcom очень много (даже слишком много), тут и Final Fight, и MegaMan, и некоторые другие. Само собой, и Resident Evil не миновала чаша сия. Две части игры уже увидели свет (не считая Resident Evil: Director's Cut), готовятся к выходу еще две (одна для Dreamcast, по крайней мере, точно), и это только начало. Как в свое время от Street Fighter стали отращивать «точно такие же, но немного другие» игры, Darkstalkers и прочие (с Final Fight также происходило подобное), так и с Resident Evil история повторится. И в скором времени (ну, не в таком скором — осень этого года все же) от него отпочкуется новый вариант этой во многом революционной игры — Dino Crisis.

Dino Crisis — это действительно самый настоящий Resident Evil, но только зомби на сей раз заменены на динозавров. Наверное, Shinji Mikami, создателю культового ужастика и по совместительству продюсеру «Кризиса Динозавров», очень понравился Dreamworks'овский Tresspasser (или Acclaim'овский Turok...), а потому этот сотрудник компании-чу-



довища стал испытывать непреодолимую тягу к созданию нового Resident Evil, но с динозаврами. Начальство только радо. Больше резидентов (стритфайтеров, мегаменов...) — больше денег. Удивительно, что при таком подходе Capcom удается на протяжении вот уже двадцати лет оставаться одной из самых уважаемых японских компаний.

Чем же все-таки отличается **Dino Crisis** от Resident Evil, кроме как динозаврами? Разработчики утверждают, что

большой интерактивностью. Достижения она будет за счет трехмерности окружающего пространства, взаимодействия с которым теперь можно в реальном времени (а не пошагово :)). Вообще графическая сторона претерпела значительные улучшения по сравнению со второй частью посвященного зомби творения. К упомянутой трехмерности добавится ряд впечатляющих спецэффектов, что, по мнению Capcom, добавит игре более реалистичный вид и заставит нас переживать еще сильнее, чем в прошлый раз. Зомби быстро забываются, когда тебе в затылок дышит десятиметровый тираннозавр, хищно облизывающийся и жадно урчащий в предвкушении сочной и вкусной закуски. Ай-ай, какой ужас, сейчас штаны намочу. Спасите-помогите. Все, прячусь под стол, статью допечатаю попозже...

...И вот я вернулся. Первоначальный ужас прошел, а потому спокойно усаживаюсь за стол и начинаю стучать по клавишам с новой силой. Да, динозавры — сила. Спилберг был прав, когда снимал свой «Парк Юрского периода» — это именно то, что нужно публике. И Shinji

Mikami также прав, записывая доисторических рептилий в Resident Evil. Влезать туда с трудом, но японскому товарищу это как-то по фигу. Главное, чтобы купили. И купят. Особенно американцы, любящие динозавриков до беспамятства (если только не испугаются и не разбегутся по домам в поисках убежища). Динозавры, кстати, в **Dino Crisis** выглядят довольно внушительно, могут произвести хорошее впечатление на играющего и слегка встревожить его своими яростными воплями (озвучивает, наверное, сам продюсер). Судя по скриншотам, эти бестии действительно красивы и грациозны. Еще бы, чудиком из трех с половиной полигонов, да с нарисованными глазками никого задрожать не заставишь. А ржать будут все. Важна атмосфера... Кстати, почему так воняет?

Причина запахов не выяснена, но зато, по ходу дела, выяснен сюжет игры. А так как выделенную страницу кровь из носу надо забить всяким ненужным хламом, я его с радостью сейчас приведу.

Действие **Dino Crisis** происходит... на острове в океане. Прямо Jurassic Park какой-то. Это еще что, читайте, что дальше будет! Ну так вот, на этом островке, именуемом Ибис, заперся один гениальный ученый. В своей сверхсекретной лаборатории он ставит невероятные эксперименты, пытается открыть «Чистую Энергию», так необходимую человечеству. На дворе-то у нас, как водится, будущее, а с ресурсами серьезные проблемы. Короче, молодец мужик. И все вроде бы прекрасно, но в самый неподходящий момент правительство приостанавливает финансирование проекта. Вскоре после этого на острове происходит что-то непонятное и страшное. Для выяснения обстоятельств происшествия на Ибис высылаются команда быстрого реагирования. Цель —



захватить докторишку и разузнать у него все подробности. Все хорошо, но, как вы уже догадались, по острову со страшной силой бродят давно вымершие динозаврики, взявшиеся неизвестно откуда. Правительство после долгих размышлений и многочисленных заседаний приходит к мнению, что это как-то связано с экспериментами профессора. Еще один повод поговорить с этим типом. Вы, игрок, исполняете роль одного из членов засланного отряда (что случилось с остальными «засланцами» — неизвестно) — девушки по имени Regina, которой придется продираться через густую растительность и полчища голодных динозавров к убежищу ученого, надеясь, что последний еще не успел откинуть копыта. Увлекательное, надо сказать, путешествие.

Не правда ли, что-то приведенная история малость напоминает. Кажется, где-то я подобное слышал...

А что нас ожидает в плане игрового процесса, за исключением все того же большого взаимодействия с окружающей средой? Появится ли что-нибудь новенькое по сравнению с Resident Evil? По большому счету — нет. Неужели вы так скоро ждете от Capcom перемен в игровом процессе? Вы что, ведь со времени выхода первого ужастика от этой компании прошло всего ничего времени. Три года — не срок. Вы лет десять подождите (как со Street Fighter), а там, быть может, что-нибудь и наметится. Не сейчас. Успокойтесь, **Dino Crisis** — это Resident Evil и ни что иное. И принцип тот же, и напряженность, страх нагнетается так же. И даже головоломки выполнены все в том же стиле. С той разницей, что выглядит происходящее на экране немного по-другому. Да и покрасивее. А уж брызги крови нынче какие! Это, вероятно, привлечет внимание большинства лю-

бителей Mortal Kombat, которых в нашей стране хоть отбавляй. Девать некуда. И вот **Dino Crisis** тогда, возможно, оторвет их от любимого занятия последнего времени — написания гневных писем в адрес некоторых злобных авторов «Страны Игр», якобы незаслуженно обижающих некоторые «гениальные» игрушки.

«А где же обещанный третий резидент?» — спросят любители интерактивных ужастиков. Я, конечно, бы мог ответить в двух словах (одно из которых — предлог), но цензура не пропустит. Capcom же на этот счет ничего не сообщ-



шает, только заладила: «Неплохо бы примерно в одно и то же время и фильм, и третья часть игры выпустить». Простым смертным неизвестно, что японская компания имеет в виду свой Dreamcast'овский Resident Evil: Code Veronica или обещанный PlayStation'овский сиквел. Но в любом случае владельцы сошки после недавнего Silent Hill хотя бы один первоклассный ужастик получат. Пусть Capcom и страдает (точнее, совсем наоборот) эксплуатацией одной и той же идеи на протяжении многих лет, но, согласитесь, фуфла она не делает. **Dino Crisis** станет отличной игрой для всех фэнов Resident Evil, а также для тех, кто с сим творением еще не ознакомился. А я над этим уродством буду ржать!

СИ



World Driver Championship

Александр ЩЕРБАКОВ

sherb@gameland.ru

Печально, но за всю свою довольно-таки долгую жизнь (если сравнивать с Bandai Pippin ;) Nintendo 64 так и не приобрела ни одной действительно хорошей гоночной игры. Исключение составляет разве что Top Gear Rally от Boss Game Studio, но это было давно. Mario Kart 64 в расчет не принимаем — это особый разговор, да и под понятие о «серьезной» гоночной игре этот шедевр не подпадает. Поэтому практически каждая новая игра этого типа обращает на



себя внимание, пусть даже и заранее видно, что путного из нее ничего не получится. К счастью, **World Driver Championship** к таким не относится, и присмотреться к ней стоит хотя бы потому, что разработчиком его выступает все тот же Boss, а значит, есть надежда.

На самом деле **World Driver Championship** нельзя назвать совершенно новой игрой. Это простой перевод игры с игрового автомата. Только там **WDC** звалась GT World Tour, ну а Midway (издатель) всего-навсего решила изменить название, полагая, что игра пройдет детальнейшую переработку и переродится в нечто совершенно новое. Почему-то я Midway не верю... Но, тем не менее, создатели игры продолжают настаивать на том, что геймплей нынче станет намного более сбалансированным, чем ранее. Оно, в принципе, и понятно. Какой уж там баланс на игровом автомате, когда нужно в максимально сжатые сроки выкачать из игрока как можно большее количество жетонов. Для домашней же консоли такое неприемлемо.

Увеличивается и число доступных трасс. Всего их десять штук, и раскиданы они, есте-



ственно, по всему миру. Вы ведь не забыли, игра зовется **World Driver Championship**. Каждая из трасс включает себя три варианта маршрута плюс уже привычный mirror mode. Изначально все три варианта недоступны, но, как водится, по мере прохождения вы получите возможность соревноваться и на них. Представляют они собой довольно любопытное зрелище. К примеру, в самой первой конфигурации вы не будете допущены к некоторым дополнительным частям трассы. В следующем же варианте на дорожном полотне появятся новые препятствия, новые повороты и новые детали.

С автомобилями все малость похуже. С лицензиями, похоже, у Boss Game Studio некоторые напряги, а потому в этом плане **World Driver Championship** во многом будет напоминать Ridge Racer. А особенно его четвертую часть. Также как и в R4, вам предстоит выбрать себе команду и спонсора, от чего и будут зависеть ха-



рактеристики вашего автомобиля. Спонсоров ожидается приличное количество, и в этом **World Driver Championship**, похоже, намерен оставить позади творение от Namco. К тому же с самого начала вам на выбор предоставляются целых 33 средства передвижения. Но, в конечном итоге, машинок в Ridge Racer Type 4 все равно больше! Прямо какое-то состязание убогих получается.

Графика **World Driver Championship** оставляет довольно приятное впечатление и действительно способна составить конкуренцию лучшим представителям жанра на конкурирующем PlayStation. К



ПЛАТФОРМА: Nintendo 64
ЖАНР: гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Midway
РАЗРАБОТЧИК: Boss Game Studios
ОНЛАЙН: www.midway.com
ВЫХОД: лето 1999



тому же разработчики решили порадовать всех обладателей Nintendo 64 и включили в продукт возможность игры на высоком разрешении. Картинка станет меньше, но четче, красивее и детализованнее. При всем при этом, такой наворот не требует дополнительного блока оперативной памяти. Отлично.

Выход игры запланирован на середину года, и тогда мы увидим, что все-таки получилось у создателей Top Gear Rally и удалось ли им сотворить действительно хорошую гонку, которой так не хватает нинтендовской приставке.

СИ

Snowboarding Supreme | DC, PC

Snowboarding Supreme

Александр ЩЕРБАКОВ

sherb@gameland.ru

Экстремальные виды спорта становятся все популярнее и популярнее в течение последних нескольких лет и увлекают все больше и больше народа. Одна из самых зрелищных дисциплин — сноубординг — пользуется особым интересом со стороны публики. Сноубординг красив и интересен, но основной проблемой в нем является снаряжение, позволить себе которое может далеко не каждый. Естественно, что такой привлекающий внимание общественности вид спорта не мог остаться в стороне от мира интерактивных развлечений, и вот уже вовсю на всевозможные игровые приставки и компьютеры стали валить так называемые «симуляторы сноубординга». Покупаются они довольно неплохо, даже будучи жутко неидеальными, как те же знаменитые

Cool Boarders от Idol Minds. А единственным нормальным представителем поджанра до сих пор является одна игра — 1080 Degree Snowboarding для Nintendo 64 — превзойти которую так никто пока и не может.

Но не исключено, что в ближайшее время (в этом году) ситуация способна перемениться. Европейское издательство Infogrames к концу 1999 планирует выпустить на Dreamcast с его графическими возможностями (графика в сноубординге играет далеко не последнюю роль) свой многообещающий вариант



катания с горки с не впечатляющим названием **Snowboarding Supreme**.

Прежде всего, продукт Housemarque и Infogrames должен будет впечатлить игрока своим графическим исполнением. Сейчас такие времена, когда внимание обращают только на это. Чем-чем, а

графикой **Snowboarding Supreme** может похвастаться. Прекрасные модели сноубордистов радуют глаз обилием полигонов и прекрасной детализацией. Высокое разрешение делает свое дело, и картинка чрезвычайно красива и привлекательна. В то же время разработчики отмечают, что при такой классной графике не будут забыты и скорость игры, и количество выводимых на экран кадров в секунду. Так что эту важнейшую часть игры в жертву визуальной привлекательности не принесут. Надеюсь.

Среди прочего стоит отметить еще одну немаловажную деталь, касающуюся моделирования спортсменов. Для максимального реализма в движениях и максимальной плавности Housemarque применили при сотворении их фигурок известный метод, при котором сначала создается скелет, каркас, позже обтягиваемый полигонами и текстурами. Разработчики утверждают, что веселые ребята сноубордисты будут гнуться как настоящие люди, а не как куклы с руками и ногами на шарнирах. Судя по скриншотам, все это похоже на правду. Но, с другой стороны, ранним

картинкам из игры никогда нельзя полностью доверять.

С внешней стороны **Snowboarding Supreme** вроде теперь все ясно. Но вот с игровым процессом, к сожалению, такой же ясности не наблюдается. А, как известно,

именно он является основной проблемой подавляющего большинства современных (и стареньких) симуляторов сноубординга. И вряд ли графика спасет, если играть неинтересно, если все уныло до безобразия, дизайн трекров хромает на обе ноги, а поведение вашего героя просто валит с ног. Порой вот еще управление, а точнее его реализация, примешивается ко всей этой куче. И, вообще, хочется чего-нибудь яркого и запоминающегося: хороших трюков (но только чтобы выполнялись нормально, а не через пень-колоду), бешеной скорости, проработанных игровых режимов. А то как вспомнится какой-нибудь Chill... Что сотворят разработчики с геймплеем, точно не известно (они и сами, наверное, этого не знают), но хотелось



бы верить, что 1080 не останется единственным действительно стоящим внимания произведением в данной области. Любители Cool Boarders, конечно, с этим не согласятся, но на то они и любители Cool Boarders, этой довольно средней PlayStation'овской «сторкосяжалки», больше похожей на потуги Sony и Idol Minds заработать на таких, как они, неплохую сумму денег. Будем ждать и смотреть, что покажут нам европейские (прочти родные) разработчики. И получится ли у них создать на Dreamcast'e действительно хороший, качественный и интересный сноубординг, возможно даже способный заставить нас забыть о нинтендовском творении в этой области.

СИ

Dead or Alive 2

Александр ЩЕРБАКОВ

sherb@game land.ru

Кто бы мог подумать еще пару лет назад, что скромную японскую компанию Тесмо когда-нибудь придется рассматривать как реальную силу в одном из самых жестких и, казалось, сложившихся жанров — файтингах. Мы знали Тесмо по незабвенному Ninja Gaiden (Ninja Ryukenden) в количестве четырех-пяти штук, ставшему чем-то вроде визитной карточки этого разработчика, да еще по неповторимым PlayStation'овским Tetsuo's Deception. И тут такой неожиданный прорыв в мир, созданный Street Fighter и Virtua Fighter.

Перебрав с игровых автоматов на соньговскую приставку, **Dead or Alive** сумел реальнейшую конкуренцию укрепившимся там Tekken'у. Прекрасная графика, отличное управление и привлекательные японские девушки обеспечили этой игре оглушительный успех, да такой, что никто даже особо и не рассуждал на тему не самой лучшей проработки игрового процесса и оригинальности, близкой к нулевой отметке. Между тем, было совершенно очевидно, что, в процессе создания **Dead or Alive**, за основу был взят сеговский Virtua Fighter практически в его первозданном виде. А для внесения хоть какой-то, пусть даже совсем малой крупности оригинальности, разработчики изобрели кнопку перехвата удара («hold»). При достаточном умении ее внедрение могло бы и сотворить небольшую революцию. Но ее не получилось. Перехваты получились малость корявыми и особенной «глубины» (и ширины) игровому процессу своим присутствием не добавили. Скорее даже наоборот. Но в данном случае это оказалось не главным. **Dead or Alive** и без отточенного gameplay был способен продержаться человека за игрой довольно приличное количество времени. Осуществлялся такой трюк за счет гениальнейшей находки разработчиков, создавших уйму костюмов для всех персонажей. Явление, довольно обычное для файтингов, конкретно здесь стало чем-то большим, чем просто очеред-

ным ненужным наворотом. Для тех, кто до сих пор не в курсе (или же подзабыл, а может по какой-либо причине не знал) поясню.

Каждый новый костюм персонажа открывался только после прохождения им игры и забиения злобного босса, а не как в Street Fighter, простым нажатием кнопки. При этом у девушек, представленных в немалом, если сравнить с другими трехмерными файтингами, количестве, костюмчики раз от раза становились все более и более откровенными. И после открытия последнего, пятнадцатого, большинство представительниц прекрасного пола уже продолжали поединки в одном нижнем белье. Бесконечные прохождения игры за всех героев (или просто за всех девушек), вскрытие секретных режимов и прочее оказывалось в конце концов наискучнейшим занятием, надоедливым и достаточно безинтересным, особенно после десятого раза. Но народ все играл и играл. Уже начинало мутить, но желание добыть этот чертов пятнадцатый костюм чаще всего пересиливало. Как раз именно это и обеспечило **Dead or Alive** такую страшную популярность и, в какой-то мере, «долгоиграемость».

Для тех же, кому все эти девушки по какой-то причине были совершенно неинтересны, могли просто посмотреть и опробовать в действии «Virtua Fighter для PlayStation», исполненный в типичной плейстейшновской манере. Красиво, иногда даже интересно, но неоригинально и слабовато в плане все того же игрового процесса, постоянными напоминаниями о котором за свою недолгую жизнь я уже успел так надоест любителям Mortal Kombat и Killer Instinct. Исключительно «развлекательный файтинг», не претендующий на серьезность, но несмотря на это собирающий огромную аудиторию.

Вполне логично, что останавливаться на достигнутом и, следовательно, терять золотую жилу Тесмо не стала, а решила в итоге выпустить продолжение своего хита. На этот раз на сеговскую платформу Naomi и, естественно, на гомологичный ей Dreamcast.

Впервые показанный на выставке JAMMA'98 **Dead or Alive 2** произвел, надо сказать, приятное впечатление и



успел многим приглянуться. О чем мы вам незамедлительно сообщили. Вот какие мы хорошие. Любите нас.

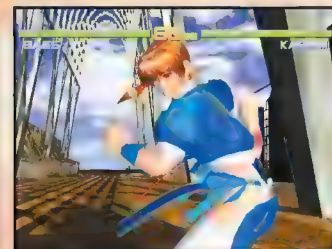
Действительно даже чисто визуально игра производит очень приятное впечатление. Высокое разрешение и, как следствие, великолепная детализация, огромное количество полигонов... В общем по части графики творение Тесмо вполне в состоянии обскать как Virtua Fighter 3, так и недавний Power Stone.

С игровым процессом практически все понятно уже на данный момент. Особенных изменений, скорее всего, не будет. Разве что напрямую связанных с резко возросшей интерактивностью. Конечно, не до пределов Power Stone, но крушить некоторые препятствия, пробивать витражи в стенах и «перлетать» на другие бэкграунды вы теперь однозначно сможете. Все это только подтверждает, что с взрывоопасной зоной, заменявший традиционный Ring Out мы, вероятно, распрощаемся. Разве что встретится она нам на каких-то отдельных площадках для боев. Для разнообразия. Да и нравились многим взрывчики-то. Достойная альтернатива падениям за пределы площадки.

Домашняя версия **Dead or Alive 2**, как принято, должна будет обогатиться новыми режимами игры, чем она и отличится от аркады. Разработчикам из Тесмо спешить особенно некуда, а значит мы вправе ожидать полноценную доработку изначального варианта. История с третьим Virtua Fighter, по крайней мере, повториться не должна.

Также, как и любой клонопроизводитель, Тесмо стремится во всем следовать моде, надеясь, вероятно, что это окажется дополнительным фактором успеха ее детища. Основные конкуренты, все те же Virtua Fighter 3 и Power Stone, на свет уже появились, а значит неплохо бы к ним получше присмотреться и, как итог, почерпнуть из этих продуктов нечто полезное для **Dead or Alive 2**. Первые шаги в этом направлении уже сделаны. К примеру, возросшая ни с того ни с сего в

ПЛАТФОРМА: Dreamcast, Naomi
ЖАНР: Fighting
ИЗДАТЕЛЬ: Tecmo
РАЗРАБОТЧИК: Team Ninja
ОНЛАЙН: www.tecmo.co.jp
ВЫХОД: осень 1999



последнее время популярность «командных битв» (Team Battle) найдет свое отражение и в нашем «файтинге на раздевание». Зараженный Virtua Fighter 3tb, **Dead or Alive 2** представит нам любопытный, но совершенно неоригинальный Tag Team Mode. Вообще, все Team Battle ведут свое начало от Super Street Fighter 2, из которого потом разные производители воровали идею как хотели и как наглость позволяла. Даже Sega вот на это в конце-то концов пошла, тем самым «омоднив» заросший мхом файтинговый режим. Tag Team Mode является его небольшим видоизменением, придуманным также Capcom, но для своего X-men vs Street Fighter. Если в простом ТВ несколько бойцов выпрыгивало по очереди друг за другом, как запасные игроки, то в Tag персонажей разрешено менять прямо посреди раунда, когда заблагорассудится. X-men vs SF в свое время во многом за счет этого и прославился.

Так вот, нахально заграбастав себе режим, **Dead or Alive 2** начинает выставлять его напоказ, показывая, что мы теперь, мол, круче самой сеговской «виртуашки». Конечно, это далеко не так, но кто-то ведь может и поверить.

У игры от Team Ninja, названной так в честь постоянно мною вспоминаемого Ninja Gaiden (он, кстати, самолично присутствует в обеих частях **Dead or Alive**, и зовут его там Ryu Hayabusa), похоже все в очередной раз сложится довольно неплохо. Лидером в жанре «попсовый Virtua Fighter», безусловно, стать не сможет, но внимания привлечет еще больше, чем в прошлый раз. Он безумно красив, он весел, он стилист. К сожалению, в наше время такого списка вполне достаточно, чтобы стать хитовым файтингом и приобрести фанатов, которые потом начнут доказывать превосходство своего «вылепленного из того, что было» идола над всеми остальными, пусть даже многократно более проработанными представителями жанра.



Ape Escape

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

После выхода в прошлом году двух прекрасных трехмерных платформеров — Spyro the Dragon от Insomniac и Crash Bandicoot 3 Warped от Naughty Dog — очень большая часть разработчиков изошла от страшной зависти по отношению к этим двум компаниям и их удачным проектам. Особенное внимание привлёк к себе драконенок Спайро, чьи приключения так неожиданно понравились многим и многим людям. В основном, конечно, из-за прекрасного графического оформления, но не будем сейчас затрагивать вечные проблемы, касающиеся понятия gameplay. С Крэшом-то все было ясно еще до выхода очередной серии его походов — хитом он родился, хитом будет всегда, даже несмотря на свою страшнейшую «оригинальность». А вот Спайро... Посмотрел народ, посмотрел и как ринется, пока не поздно, клепать нечто подобное. Psygnosis вот ухватила за Kingsley, но Sony этого почему-то мало, и вот в ту же упряжку захихнули и японское отделение уже самой Sony Computer Entertainment, наказав ей к весне издать что-нибудь точно такое же. К весне японцы уравились и вот уже довольно скоро мы увидим нового представителя надоевшего жанра, стремящегося отвоевать себе часть карманов покупателей. **Ape Escape** называется эта довольно стандартная на вид игра, основным плюсом которой можно назвать видимую качественность по сравнению с каким-нибудь наивысшим A Bug's Life.



Еще **Ape Escape** знаменательна тем, что это первый проект, ТРЕБУЮЩИЙ обязательного наличия Dual Shock. Без него играть нельзя ни в какую. Если после этого большая часть компаний решит, что пора окончательно переходить на аналоговые контроллеры и

начнет включать в свои продукты только один вариант управления. Представьте себе гонку, которой можно управлять только с помощью аналога и никак иначе. Точность выбора направления движения при этом пропадет начисто. Такую приставку без угрызений совести надо нести на помойку. Видимо, Sony глубоко наплевать, что цифровое управление нравится многим намного больше, чем насаждаемое ей. Хотя с PlayStation'овским геймпадом любое управление покажется ужасным. Человеческого оформления, но не будем сейчас затрагивать вечные проблемы, касающиеся понятия gameplay. С Крэшом-то все было ясно еще до выхода очередной серии его походов — хитом он родился, хитом будет всегда, даже несмотря на свою страшнейшую «оригинальность». А вот Спайро... Посмотрел народ, посмотрел и как ринется, пока не поздно, клепать нечто подобное. Psygnosis вот ухватила за Kingsley, но Sony этого почему-то мало, и вот в ту же упряжку захихнули и японское отделение уже самой Sony Computer Entertainment, наказав ей к весне издать что-нибудь точно такое же. К весне японцы уравились и вот уже довольно скоро мы увидим нового представителя надоевшего жанра, стремящегося отвоевать себе часть карманов покупателей. **Ape Escape** называется эта довольно стандартная на вид игра, основным плюсом которой можно назвать видимую качественность по сравнению с каким-нибудь наивысшим A Bug's Life.



Еще **Ape Escape** знаменательна тем, что это первый проект, ТРЕБУЮЩИЙ обязательного наличия Dual Shock. Без него играть нельзя ни в какую. Если после этого большая часть компаний решит, что пора окончательно переходить на аналоговые контроллеры и



веку, создавшему его, надлежало бы проломить череп.

Но вернемся к **Ape Escape**. Главными его героями являются два паренька, Buzz и Spike, друзья некоего старого профессора, к числу изобретений которого относится такой банальнейший предмет, как машина времени. С ним ученый как раз и проводил важнейшие эксперименты, когда толпа неизвестно откуда взявшихся обезьян самым наглым образом прервала его работу и отправилась на машинке в отдаленное прошлое, задавшись целью изменить будущее человечества. Надо было что-то срочно предпринимать, и старикан не нашел ничего лучше, чем послать двух детей исправлять его ошибки. Для этого Баззу и Спайку (прямо какие-то собачьи имена) предстоит переплывать в различных временных периодах всех чертовых низших приматов и вернуть обратно. Или же убить по дороге домой, а трупы расчленив на мелкие части и скормить свиньям. Игра детская, и вам этого не покажут, но можете быть уверены, что два молодых человека именно так с пленными и поступят.

Очень радует, что разработчики, после долгих колебаний, решили все-таки поработать над игрой и даже внести в нее некоторую оригинальность. Так для от-

ПЛАТФОРМА: Playstation
ЖАНР: 3D-платформер
ИЗДАТЕЛЬ: SCE
РАЗРАБОТЧИК: SCEI
ОНЛАЙН: www.playstation.com
ВЫХОД: весна 1999



лова обезьян вам придется использовать различные высокотехнологичные приспособления, специальные ловушки. Первым в этом списке стоит сачок для бабочек, предназначенный, по-видимому (и невидимому), для уж слишком мелких экземпляров. Или же используемый исключительно для остротки. Типа помахал у обезьяны сачком перед носом, она перепугалась, а ты ее кирпичом глушишь! Было бы интересно. А еще в арсенале наших героев есть радиоуправляемые машинки и танки. Меня особенно заинтересовало последнее из перечисленного. Жалко только, мозги с помощью этого аксессуара вышибать вам не разрешат.

В общем вот он какой, этот **Ape Escape**. Никому особенно не нужный, хотя и дразнящий поклонников трехмерных платформеров рядом полуоригинальных решений.

СИ

Armorines | PS, N64

Armorines

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Прошло еще совсем немного времени с момента выхода Turok 2: Seeds of Evil, а Acclaim, желая заработать как можно больше денег на приставочных любителях 3D-action, объявляет о разработке нового проекта в этом жанре. Так же как и в случае с Bloodshot и Shadowman, за основу была взята популярная серия комиксов, издаваемых Acclaim Comics. Популярность их, конечно, далеко не так велика, как, например, у Marvel'овских супергероев, а, значит, о попытке создания самой обыкновенной, опирающейся на лицензию игры здесь говорить, к счастью, не приходится. Здесь совсем другое — стремление раскрутить на деньги не остывших от второго «Турецкого охотника» игроков. А среди обладателей Nintendo 64 это творение, надо сказать, пользуется некоторым поче-



том. Новый проект печально известного самыми различными деяниями страшного и ужасного издательства Acclaim и его вечного партнера, разработчика Probe Entertainment, создателя скоростных Extreme-G, получил непробиваемое название **Armorines** и повествует он о буднях простых солдат элитного подразделения будущего, по совместительству скромных спасителей человечества. Вообще предыстория игры подозрительно напоминает Starship Troopers. Почему? Смотрите. Однажды в студеную летнюю пору в родной Сибири высадилось огромное войско насекомых-мутантов. И были эти твари отчего-то очень злыми, а потому начали они с остервенением терроризировать население нашей несчастной планеты. Но спасение существует. И это именно те храбрые спецназовцы, оснащенные экспериментальным видом сверхпрочной брони, известные как **Armored Marines**. Или просто, одним словом, — **Armorines**. Оснастившись под завязку своими супер-костюмами, ребята десантируются «там, где нужно»

и начинают кромсать жуков из крупнокалиберного огнестрельного оружия. На все про все командованием выделено 128 часов. По ходу дела, естественно, большая часть отряда гибнет и остаются только два самых крутых товарища, роль которых вам и предстоит взять на себя. Заметьте: не один, а два. Это потому, что разработчики включили в **Armorines** столь редкий кооперативный



режим, а, значит, игру можно будет проходить в компании с другом. Но если вас такое положение дел не устраивает и славу вы ни с кем делить не собираетесь, то спешу вам сообщить, что Deathmatch в наличии также имеется, причем рассчитан он на четверых, а это, как известно, гарантирует веселое времяпрепровождение.

Armorines — игра «побочная» и рас-

считанная исключительно на получение прибыли (у Acclaim, правда, все игры, кажется, такие). А, значит, ничего особенного для нее придумывать не стали, тем более создавать новый движок. Зачем, если есть Turok'овский. Его и используем. Turok 2 мы уже в действии видели, а, значит, примерно можно представить себе качество графического оформления **Armorines**. Будет красиво. А уж при использовании нинтендовского дополнительного блока оперативной памяти, позволяющего идти игре на высоком разрешении, тем более. Запланированная версия для PlayStation ничем таким похвастаться не сможет, но даже и там будет на что посмотреть.

Acclaim своим проектом, как всегда, очень и очень гордится. Аж распирает. Причем гордится, по моему, абсолютно всем, чем только можно. И графикой (действительно хорошей), и анимацией противников, и «дьявольски умным искусственным интеллектом» (цитата), и наипродуманнейшим сюжетом вкупе с великолепнейшим игровым процессом. Особенно наша любимая компания ставит себе в заслугу так называемую оп-



rail систему игры, по ее заверениям совершенно уникальную. Состоит она в том, что иногда вы сможете не управлять передвижениями своего героя, а просто сидеть в каком-нибудь средстве передвижения и крутить пулеметом, отстреливаясь от неприятеля. «Содрана идея!» — скажете вы. Да, и мы знаем даже, откуда.

Но все это мелочи по сравнению с главным достоинством игры — наличием в ней огромных инсектоидов, обожаемых Acclaim просто до безумия. По этому случаю я хотел бы привести довольно двусмысленную фразу, произнесенную кем-то из сотрудников компании, анонсировавших **Armorines**: «The bugs are what really makes this game cool.» А я, глупый, думал, что баги — плохо.

СИ

Omega Boost

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

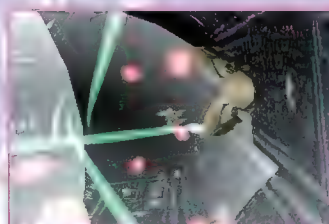
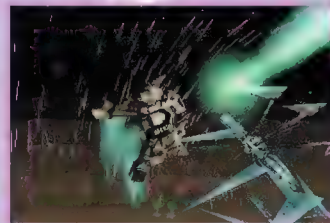
Хизненный цикл PlayStation неуклонно подходит к своей завершающей отметке, и, казалось бы, именно в этот период времени количество новых игр для консоли должно медленно, но верно сокращаться. Компания же Sony, воя расхваливая достоинства своего разрабатывающегося PlayStation 2, одновременно с этим заявляет о еще не исчерпанном потенциале первой своей игровой системы. И, как бы подтверждая это, собирается самолично выпустить в ближайшее время ряд вызывающих интерес продуктов, таких, например, как продолжение суперхитового Gran Turismo и занятнейшая трехмерная стрелялка под названием **Omega Boost**.

Omega Boost, по выражению самих создателей игры, — это «Panzer Dragoon, только с роботами вместо драконов». Очень, кстати, верно сказано. Примерно так все это и выглядит, именно на это все и похоже.



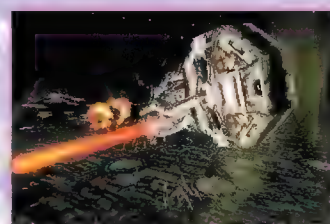
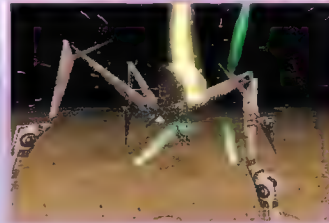
Сам робот — главное действующее лицо — внешне довольно сильно смахивает на известную конструкцию Valkyrie из Macross-Robotech. Данный популярнейший как в Японии (особенно), так и за ее пределами anime'шный сериал, по признанию разработчиков, собственно и был вдохновителем всего проекта. Игра даже задумывалась как такое отражение вселенной Macross, а если точнее, то ее прекрасных батальных сцен (что в мультиках было не главным), представленных здесь во всей красе. Соответственно, игра наверняка должна полюбить все ценителям космических сражений и боевых роботов.

Итак, вы водитель боевой машины, именуемой **Omega Boost**, — многометрового гиганта, обладающего страшной разрушительной силой и огромной огневой мощью, способного к перемещению в открытом космосе. Единственное, что немного расстраи-

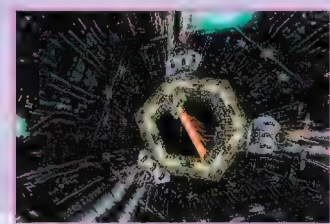


вает, так это вполне вероятное отсутствие возможности трансформироваться из робота в космический истребитель и наоборот. А ведь именно этим «Валькирии» и были всегда знамениты.

С точки зрения игрового процесса ничего принципиально нового **Omega Boost** не несет и почти во всем следует опыту своих предшественников (таких, как тот же Panzer Dragoon, с которым проект Sony постоянно сравнивают). Летаешь на своем агрегате и уничтожаешь кораблики и роботов противника. И так из уровня в уровень. Ну, а в конце каждого из них нас ожидает очень



большой и очень сильный босс. Но при этом довольно тупой и со своей слабостью. И, как заявляют создатели **Omega Boost**, особых проблем с устранением этих переростков у игрока возникнуть не должно. Ведь это обыкновенная стрелялка, а для получения от такой игры удовольствия требуется и соответствующий уровень сложности. Игрок должен чувствовать, что он может все, и на примерах видеть, насколько он силен. Но при этом слишком сильное упрощение задачи вполне способно пагубно сказаться на игровых качествах, так как когда тебе совершенно никто не мешает, а враги созданы для вида, желание продолжать все это куда-то пропадает. Получается, что нужна и напряженность, и некоторая простота, жизненно необходимая любой стрелялке. Похоже, все это будет присутствовать и в **Omega Boost**, а, значит, основные задатки для укрепления на позиции «лучшей пиф-паф стрелялки для



PlayStation» у игры имеются. В подтверждение последнего утверждения говорит и тот факт, что к созданию **Omega Boost** привлечен и ряд людей из небезызвестной Polyphony Digital. В том числе и продюсеры, так умело раскрутившие Gran Turismo. Кстати, именно они внесли в готовящийся продукт такую интересную вещь, как красочный повтор пройденного уровня. Сразу вспоминается Gran Turismo, не правда ли?

Внешне **Omega Boost** обещает стать настоящим парадом спецэффектов: от красивейших взрывов до прекрасного освещения объектов. В этом ни одна игра этого жанра на приставке не сравнится с сony'ским проектом.

Мне кажется (а когда кажется — надо креститься), что на **Omega Boost** действительно стоит обратить внимание. Даже хотя бы только из-за того, что большие японские роботы это круто.

СИ

DC | Crazy Taxi

Crazy Taxi

Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

В скором времени создатели великопного Top Skater, команда программистов из Sega AM3, планирует выпустить на игровых автоматах, а позже, как положено, и на Dreamcast'e свою новую, не менее великопную игру, известную нам под именем **Crazy Taxi**.

Crazy Taxi — игра немного необычная, напоминающая чем-то Harley Davidson LA Riders и отчасти старенький Quarantine. Вы выполняете роль водителя-таксиста, чья непосредственная обязанность — развозить пассажиров туда, куда они скажут (и покажут). При этом следует учитывать, что большинство ваших клиентов имеет некоторые «дикие» наклонности и кататься очень любит. Особенно с ветерком, по встречной полосе, распахивая автомо-

били. За особо рискованные и наглые по отношению к окружающим выходы вас они очень хвалят и выдают кучу премиальных очков. Можно даже составлять длинные трюковые комбы и получать немалые бонусы. Но не забудьте о главном, о конечном пункте назначения, указанном сидящим на заднем сиденье пассажиром, ведь довести его туда надо в целости и сохран-



ности за определенное, четко указанное и ограниченное время. Не успел — кидай новый жетон (или ругайся, тратя новое continue). Согласитесь, некоторое сходство со старой GameTek'овской игрушкой имеется. Вот только никаких брызг крови, пулеметов над кабиной и шипов на бампере. Все как в настоящей жизни. И действие происходит не в постапокалиптических городах будущего, а в наше время на западном побережье североамериканских штатов. Реальных населенных пунктов, судя по всему, не будет, но и без этого веселье обеспечено. А из нашей реальности в **Crazy Taxi** вы найдете такие заведения, как забегаловки Pizza Hut или магазины Levi's. Рекламу свою они, вероятно, уже оплатили.

В восторг от игры приводит еще и не-

маловажное известие, что в ваше распоряжение будет предоставлен по сути небольшой город, по которому вы можете колесить в любом направлении. И это роднит **Crazy Taxi** с LA Riders и не вышедшим пока Driver. Настораживает только возможная головомольная сложность, отпугивавшая многих от тех же LA Riders, несмотря даже на присутствовавшие там знаменитые Harley Davidson — мечту каждого любителя скорости и рок-направления в музыке. Кстати, о ней в данном случае стоит сказать несколько совсем не лишним слов.

Для создания музыкального сопровождения к игре Sega пригласила две такие известные команды, как Bad Religion и The Offspring, которые действительно способны создать настроение играющему. И это не просто хитрый рекламный ход, привлекающий к игре дополнительную аудиторию (хотя я бы играл в **Crazy Taxi** даже только из-за этого). Это скорее необходимость. Ведь как надоели монотонные невыразительные мелодии, так часто (слишком часто) сопровождающие игровые продукты. Но традиционный сеговский «турум-пурум-

ПЛАТФОРМА: Dreamcast, Naomi
ЖАНР: Гонки
ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РАЗРАБОТЧИК: Sega AM3
ОНЛАЙН: www.sega.com
ВЫХОД: весна 1999



пум-пум» наконец-то сменится на такой приятный и милый «...just a sucker when no self esteem!». Только сейчас я понял, как я все-таки люблю The Offspring. Хотя, конечно, меньше, чем, к примеру, Blind Guardian.

О графике говорить не хочу и не буду. У вас есть глаза — смотрите на скриншоты. В такую игру просто хочется играть и играть долго, наслаждаясь каждой минутой пребывания обыкновенным, пусть немного крейзанным таксистом, колесящим по залитым солнцем дорогам Калифорнии. И непременно под великопнейшую бодрящую музыку, способную поднять на ноги и завести даже самого тупого любителя попсы и негритянских обезьяньих ритмов!

СИ



Soul Calibur

Дмитрий ПОЛЮХОВ
predator@gameland.ru

Вот что хорошо умеет делать Namco, так это драки. Конечно же, все знают о серии Tekken — успех был достигнут беспрецедентный. Несколько в тени всегда оставалась другая игрушка — Soul Blade/Edge, в которой сочетались отличная графика, музыка и оригинальность.

Действие происходило в средневековом мире, где воины со всего света сошлись в битве не на жизнь, а на смерть, приз за победу в которой — обладание могущественным магическим артефактом, который назывался Клинок Души (Soul Blade на иностранном). Отличительным же моментом был факт проведения всех поединков с использованием холодного колюще-режущего оружия. Игроку предстояло биться с оппонентом на ограниченной арене, покинуть которую приравнивалось к поражению. Самураи, ниндзя, воры и пираты, вооруженные одним или двумя мечами/ножами/топорами состязались в искусстве нанесения смертельных увечий. Поразительные удары, прыжки и специальные атаки, при этом начисто лишённые магии, превращали каждый бой в увлекательнейшее шоу. Единственный момент, который слегка отпугнул игроков — полное отсутствие крови и возможности отрубать ноги/руки/головы. Хотя это вопрос личных пристрастий. Несколько позже Soul Blade удостоился перевода на Playstation, где добился еще большего успеха.

Namco пропустила годик-полтора и обрадовала игровое сообщество продолжением — **Soul Calibur**. Мы уже писали о ней на страницах «Страны Игр» — потрясающие графика, музыка и значительные доработки игрового процесса. Коротко говоря, все то, без чего нельзя обойтись, делая вторую часть любого хита, особенно учитывая высокие стандарты, установленные Soul Blade.

А теперь готовьтесь! Сразу два объявления было сделано Namco. Во-первых, разработчик признался в поддержке Sega Dreamcast, как говорится, не словом, а делом, что является, несомненно, весомым аргументом «ЗА» для всех, кто раздумывает над покупкой этой приставки. Во-вторых, той самой первой игрой будет отмененный **Soul Calibur**! Аллилуйя!

Хитрые японцы провели закрытую пресс-конференцию, где показывали из-

бранным готовую на 30 процентов версию. И это неделю спустя после демонстрации наработок для новой Playstation — SONY будет очень недовольна!)

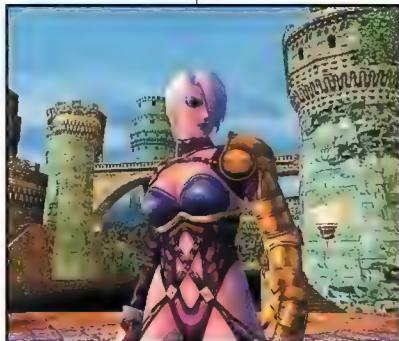
Итак, «домашний» **Soul Calibur** может похвалиться улучшенной графикой (по сравнению с игровым автоматом) и анимацией при 60 кадрах в секунду, полным набором героев — 10 человек, а также эксклюзивными для Dreamcast режимами игры, которые пока держатся в секрете.

Soul Calibur, также как и Soul Blade, слывет богатым, проработанным сюжетом и интересными героями. А начинается эта история с человека по имени Captain Cervantes. Он был самым грозным и беспощадным пиратом своего времени. Неизвестно как, но попал к нему однажды во владение меч (на самом деле два меча в одном), который являлся самым воплощением Зла, под названием Soul Blade (Клинок Души). Сервантес и команда его корабля «Адриан» терроризировали весь Атлантический океан, пока однажды демон-меч полностью не овладел сознанием Капитана. В тот день он устроил настоящую бойню, в которой были уничтожены вся команда корабля и население целого городка, который служил пиратам базой. Оставшись один и насытив меч душами убитых, Сервантес устроил себе пристанище в развалинах постоянного двора и стал терпеливо ждать новых жертв, а меч тем временем отдыхал и готовился к созданию своего «отпрыска» — Сына Клинка Души.

В последующие двадцать лет мир наполнили слухи о существовании таинственного и безумно могущественного меча Зла. Некоторые считали, что он может принести спасение тем, кто его обретет; другие же — что это самое мощное оружие на свете. Люди искали Soul Blade для самых различных целей, к счастью, лишь немногие смогли его найти. Те же, кому это удалось, проклинали себя и судьбу по мере того, как Soul Blade загладевал душой своего «нового» владельца.



Но были и те, кто не покорились мечу. Sophitia — воин-священнослужитель из храма бога Hephaestus, который покровительствовал кузнецам и ремесленникам. В тяжелой битве с Сервантесом ей удалось уничтожить один из мечей (напомню, что под названием Soul Blade скрывались два меча!), однако его осколки тяжело ранили Софитию, и она неминуемо бы погибла, если бы в бой не вступила Taki — «Underground Hunter». Которая победила пирата и, прихватив небольшой осколок лезвия на память, а также свою тяжело раненую подругу, покинула поле боя.



Тем временем юный Siegfried — могучий воин из Германии добрался в своих поисках Soul Blade до последнего пристанища Сервантеса, где обнаружил лишь гниющие остатки когда-то грозного пирата. В руке труп держал меч. Не в силах отвести взгляд, молодой Зигфрид подходил все ближе и ближе, но тут неожиданно останки Сервантеса окутало магическим огнем, и злой дух предстал изумленному воину.

Через мгновение начался поединок. Естественно, Зигфрид победил, сломав при этом свой огромный двуручный меч. Тяжело дыша, воин потянулся к святыне — Soul Blade, когда неожиданно клинок поднялся в воздух и сам влетел в руки юноши.

В ту ночь многие жители городков, расположенных на побережье Испании, могли наблюдать столб ослепляющего белого света. Откуда им было знать, что они видели рождение Семени Зла, которое обернется разрушительными катаклизмами по всему свету... Наступает очередь игрока вмешаться в дальнейшую судьбу мира и остановить Зло.

Теперь немного поговорим об игровом процессе. Как уже отмечалось, бои проходят один на один, где вы сражаетесь на ограниченной со всех сторон арене, выход за пределы которой приравнивается к поражению. Поединок же ведется до полной потери жизненной силы бойца (неоригинально!). В распоряжении ге-

роев есть огромное количество приемов, комбинаций ударов и тому подобных средств, а также особые атаки, требующие специальной, так сказать, энергии. Эта энергия является запасом прочности вашего меча — т.е. за поединок вам разрешается провести ее раза 3-4, после чего оружие просто ломается. Но не стоит уповать на эти супер приемы. Блокирование ударов также уменьшает «здоровье» вашего клинка — отсидеться под натиском врага в обороне не удастся, ибо меч просто сломается. Тогда боец остается совсем без средств ведения обороны и сражается в рукопашную... Но против холодного оружия это не очень эффективно.

Герои могут двигаться во всех направлениях — в игре честный 3D. Можно кружить вокруг противника, отступать вверх/вниз, а также прыгать и перемещаться бегом, как и в Soul Blade. Но в **Soul Calibur** разработчики добились новой степени свободы — противники теперь могут перемещаться на любое расстояние друг от друга в любом из имеющихся восьми направлений, что вводит дополнительные стратегические элементы ведения боя. Во время этих маневров герои способны на выполнение новых и очень мощных атак, ранее не доступных. Стоит отметить, что бегать придется с разной скоростью — убежать труднее, нежели напасть с «набегу»). Необходимость прыжков таким образом несколько преуменьшена, так как всегда можно скрыться в любом направлении.

В системе обороны появилась еще одна интересная деталь — на короткое время можно присесть, таким образом уклониться/провести контратаку.

Система нападения же осталась прежней, т.е. вертикальный/горизонтальный удар мечом, удар ногой и блок. Из нововведений стоит отметить возможность проведения обманных атак, задерживать удары и выполнять разнообразные смертельные комбинации. Хотя сильных отличий по сравнению с Soul Blade нет.

Насколько успешным будет дебют Namco на платформе Sega? SONY, Sega и Namco ждут не дождутся результатов продаж **Soul Calibur**. Если порт будет удачным, нас ждет «звездный» союз мощнейшей приставки, первоклассного разработчика и отличной игры. Ожидается, что работа над проектом закончится к лету.

СИ



Imperialism 2: Age of Exploration

Петр ДАВИДОВ
pdavidov@gameland.ru

Игра, как таковая, бесспорно стоящая. И все ее недостатки сводятся исключительно ко вторичности, скорее к образу набора дополнительных миссий, нежели полноценной новой игры.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ: Mindscape
РАЗРАБОТЧИК: Frog City/SSI
ТРЕБОВАНИЯ: P-90, 16 MB RAM,
К КОМПЬЮТЕРУ: 4x CD-ROM
ОНЛАЙН: www.mindscape.com
АЛЬТЕРНАТИВА: Imperialism

Время летит быстро. Остаются лишь наши впечатления и ощущения, которые всегда так же свежи, как и в те первые секунды... Но их, к сожалению, уже не вернуть. Казалось бы, стоит только протянуть руку — и вот они, совсем рядом. Но вдруг почва уходит из под ног и перед вами разверзается бездна. Вы смотрите вдаль и понимаете, что прошло уже много лет. Много лет, которые промелькнули, как одно мгновение. И только тогда понимаешь, что ничего уже не вернуть и не исправить. Воистину, сто крат благороден тот, кто не скажет при блеске молнии: «Вот она — наша жизнь!»

Да, время относительно. И, пожалуй, больше, чем что бы то ни было. Вот, казалось бы, не так давно мы играли в довольно перспективную игру Imperialism от Frog City. А вот уже и Imperialism 2 стучится в двери. Что ж так скоро? Ан нет, прошло уже ровно полтора года. Срок, согласитесь, немалый. Imperialism был неплохой игрой, однако с массой недостатков, которые так и не позволили ему встать в один ряд с гигантами стратегической арены. Что ж, наверное разработчики учли все ошибки, и полтора года упорной работы не прошли даром? Или благие намерения, вопреки всем нашим надеждам, традиционно не привели ни к чему хорошему? Давайте разберемся.

ВЕК ПУТЕШЕСТВИЙ И ОТКРЫТИЙ

В отличие от первой части, действие

ДОСТОИНСТВА
Наука появилась в явном виде.
НЕДОСТАТКИ
Помимо этого, практически ничего нового.
РЕЗЮМЕ
Для тех, кто не играл или хотел бы сыграть в Imperialism еще раз.

8.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Imperialism 2 разворачивается на несколько столетий раньше, а именно в век великих мореплавателей и первооткрывателей. О чем громко и заявляет полное название игры — «Imperialism 2: Age of Exploration». То есть мир игры, согласно историческим реалиям того времени, разделен на два света: старый и новый. Разумеется, сохранилось и традиционное деление стран на «Great Power» и «Minor Nation».

Как и раньше, вам предлагается выбрать одну из великих держав, которую и повести под вашим чутким руководством к процветанию, а то и мировому господству. Однако теперь, как уже было сказано, изначальная задача сводится к открытию новых земель и их колонизации. Последняя, кстати, большой сложности не представляет, ибо напасть и отнять исконную территорию несчастных аборигенов можно безо всякого объявления войны просто по праву сильного. И весь прочий мир посмотрит на это если и не с одобрением (ибо каждый хотел отхватить ваш лакомый кусочек), то уж, конечно, без осуждения. В те времена к подобным вещам относились просто, и миссионеры считались, ни много ни мало, людьми, несущими дикарям свет знаний. Да, отнимая у них свободу, но тем самым поднимая их из мира тьмы и мракобесия. Такова была психология типичного европейца из Старого света.

Единственная серьезная сложность при захвате новых земель — необходимость платить довольно приличную сумму за все предпринимаемые боевые действия, причем размер этой суммы напрямую связан с количеством войск, направленных на сражение. Если мне не изменяет память, то в первой части этого не было. Что делает честь Imperialism 2, ибо за все в этой жизни нужно платить, и уж, конечно же, не исключая военные кампании. Это достоверно.

Однако что касается самих сражений, то каких-либо существенных изменений я в них со времен первой части не заметил. Что особенно странно, учитывая обещания разработчиков насчет того, что они полностью перестроят систему ведения боя. Что ж, быть может, они и вправду



изменили что-то. Однако на первый взгляд это совершенно не очевидно, что, согласитесь, уже показатель.

ТАК ЧТО ЖЕ ИЗМЕНИЛОСЬ ПО КРУПНОМУ?

Впрочем, самое время перейти от части к целому. И целое это, надо признаться, весьма неутешительно. Чуть выше мы уже рассказали о самом существенном изменении — введение в игру Нового света, однако изменение это скорее достойно mission pack'a, нежели полноценного продолжения. Так чем же в действительности занимались разработчики долгих полтора года? Откровенно говоря, найти членораздельный ответ на этот вопрос я так и не смог. Дело в том, что принципиальное изменение всего одно. А именно — появление в явном виде науки. Если помните, то раньше игроющему просто предлагалось купить то или иное изобретение, которое появлялось в заданный разработчиками год. Собственно, все. Теперь, к счастью, все значительно более интересно. Изначально в вашем распоряжении имеется некий перечень технологий, которые можно разрабатывать, причем в зависимости от темпов исследования меняется и объем инвестиций. По мере развития исторического процесса появляются также новые вещицы, которые не менее актуально изобрести и внедрить в военное или промышленно-хозяйственное использование. Скажем, появляется возможность разработать технологию изготовления сигар из табака. Разумеется, такая возможность напрямую зависит от открытия табака, как такового. Ну а дальше изобретение за изобретением... В общем, ясно.

Впрочем, это единственное нововведение подобного масштаба. Все прочие

«революционные моменты» носят скорее вид изменений и дополнений. Так, несколько преобразилась хозяйственная модель. Если раньше от играющего требовалась постройка железных дорог и развития заводов, то в Age of Exploration на начальных стадиях игры достаточно провести простые дороги и набрать рабочих из крестьянского населения.

Стоит, наверное, отметить также и увеличение числа юнитов, доступных в игре. Теперь их суммарно (включая военные и гражданские) стало более 40, в отличие от примерно двадцати в первой части. Что, конечно же, неплохо, но разве это вносит в игру какие-то кардинальные изменения?

Или, быть может, их вносят случайные события, такие как эпидемии или, скажем, вероломные вторжения? Нет, пожалуй, все же нет. Хотя, опять же, нельзя сказать, что их появление как-то неуместно. Отчего же, напротив. НО ЧТО ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ИЗМЕНИЛОСЬ ЗА ПОЛТО-

РА ГОДА?

ГРАФИКА НАД УРОВНЕМ МОРЯ

Остается предположить, что разработчики просто не стали мудрствовать лукаво, изменяя и без того неплохую игру, вместо чего подняли графику на принципиально новый уровень. В пользу такого предположения говорили и их собственные заявления, в которых черным по белому значилось, что в Imperialism 2 мы получим совершенно новую 16-битную графику. А что же на деле? Да ничего. То есть в буквальном смысле. Нет, я даже готов поверить, что перед моими глазами 16.000 цветов, однако именно поверить. Боюсь, что даже при желании сложно утверждать, что графическая сторона игры претерпела хоть какие-либо существенные изменения. В точности то же самое было и в первой части. То есть именно в точности, я не оговорился. Кстати, максимально поддерживаемое разрешение — всего





800*600.

БАЛАНС?!

Куда еще можно обратить свой взор в поисках вождельных преобразований? Наверное, разработчики хотя бы исправили все те моменты, которые не позволили в свое время **Imperialism** выбиться в число лучших стратегических игр всех времен и народов. Быть может, были введены налоги с населения или же возможность народных волнений и революций? Появилась необходимость заботиться не только о пропитании рабочих на фабриках, но и инженерах, строителях, военных?.. Наверное, серьезные изменения были внесены в дипломатическую систему? На поверку оказывается, что ничего из этого сделано не было. Конечно, если не считать мелких возможностей, вроде дипломатического предложения одной из великих империй влиться в состав вашей.

К величайшему сожалению, не подвергся принципиальным изменениям и игровой AI. Хотя разработчики и особо упирали на тот факт, что в **Imperialism 2** он не только принципиально новый, но и использует новомодную технологию отслеживания тактики игрока, подстраиваясь под

стиль вашей игры, заметно это как-то не особо. Компьютер по-прежнему проявляет, порой, чудеса тупости, даже не думая, к примеру, атаковать город, в котором может и вовсе по каким-либо причинам не располагаются в данный момент части национальной гвардии. Представляете себе вообще такую картину? Война, город стоит совершенно беззащитный, а неприятель даже палец о палец не ударит, чтобы захватить его без лишнего кровопролития. Может, ему просто все равно? Пожалуй, ведь это же компьютер... Но почему все это было безразлично тем разработчикам из Frog City, которые подписались под выпущенной игрой? Печально, очень печально. Впрочем, было бы чему удивляться. В первой части ситуация была в точности такой же.

НЕУТЕШИТЕЛЬНЫЕ ИТОГИ

Несмотря на все недостатки, **Imperialism** был неплохой игрой. Если быть точнее, то оригинальной и поэтому захватывающей. Однако таковым был и остается продукт полуторогодовой давности. Над чем именно велись работы целых полтора года, остается, как выяснилось, загадкой. Впрочем, я не стал бы ставить крест на **Age of Exploration**. Все ска-

занное имеет некий смысл лишь при условии, что вы уже досыта наигрались в свое время - в первый **Imperialism** и ждали от продолжения именно того, чего обычно ждут от полноценных продолжений. Однако нельзя исключать и тот факт, что есть и немало людей, которые слыхом не слыхивали ни про какой **Imperialism**. Или, скажем, играли, но не прочь сыграть еще разок. И таким людям я не просто бы советовал, но даже настоятельно рекомендовал серьезно засесть за **Age of Exploration**. Ведь игра, как таковая, бесспорно стоящая. И все ее недостатки сводятся исключительно ко вторичности, скорее к образу набора дополнительных миссий, нежели полноценной новой игры. Но как старая она просто выше всяческих похвал. И даже более того — теперь поддерживается мультиплеер до шести человек, что также не может не радовать.

Так что решайте сами. Ждали чего-то действительно нового — не судьба. Если же просто есть желание вернуться к любимой игре или познакомиться с неплохим представителем жанра глобальных стратегий — добро пожаловать в эпоху великих мореплавателей.

СМ



ЧИТАЙТЕ В ТРЕТЬЕМ НОМЕРЕ Official PlayStation

СКОРО:

Gran Turismo 2
Rollcage
Guardian Crusade
3xtreme
Project SDR
Shao Lin
NFS High Stakes
Final Fantasy VIII
Freestyle Boarding 99
Ready 2 Rumble
Syphon Filter
FI Racing Sim
Expendable
Granstream Saga
Rally Cross 2
Prince Naseem Boxing
Racing Lagoon

ОБЗОР:

B-Movie
Rushdown
Bloodlines
Ridge Racer 4
Tai fu
NHL Face Off 99
R-Type Delta
Dead in the Water
Metal Gear Solid
Unholy War
Devil Dice
Civilisation 2
Warzone 2000
Max Power Racing
Baby Universe
Pet in TV
Big Air

ПРОХОЖДЕНИЯ,
ТАКТИКА,
СЕКРЕТЫ:

Metal Gear Solid
Civilisation 2

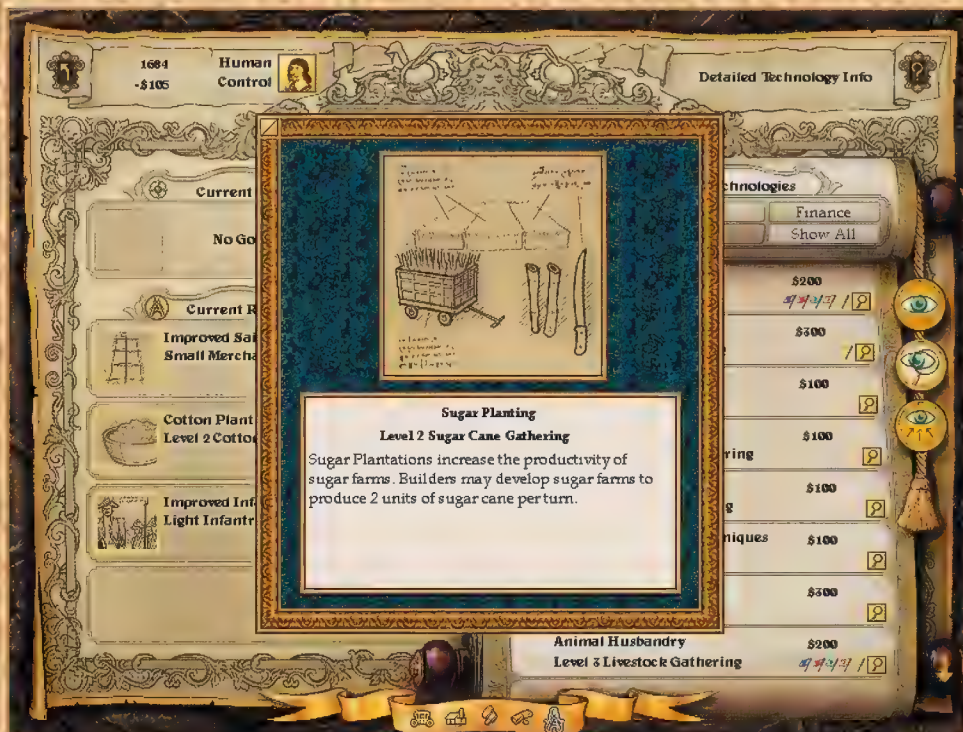
КОДЫ

ПУСЬМА

ЧАСТЬ ТИПАЖА
СНАБЖЕНА
КОМПАКТ-
ДУСКОМ



В ПРОДАЖЕ С 18 МАРТА



Super Bike World Championship

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Какой становится игра... Часто бывает, что ждешь одного — а выходит в серию что-то другое, причем ТАКОЕ, что без слез не взглянешь. А иной раз — и наоборот: из непонятно чьего проекта получается нечто приятное и действительно динамичное. Все зависит от конкретного случая — от фирмы разработчика, от компании-издателя, от жанра продукта, наконец. И когда речь идет о новой игре EA Sports под названием **Super Bike Championship**, сомнений быть не может — штука великолепная.

Как вы уже поняли из названия, **Super Bike Championship** — это спортивные мотоцигонки. Причем выполненные в классическом ключе EA и абсолютно угарные. От этой игрушки получит удовольствие каждый — и фанат экстремального мотоспорта, и просто любитель хорошо оттянуться за любимым монитором.

Зная вкусы современного геймера, EA умудрилась записать на компакт с игрой абсолютно потрясающий вступительный видеоролик со смачной подборкой кадров из разных мировых чемпионатов. Все выглядит ярко и красочно, и даже музыка в заставке не напрягает, а радует. Правда, в конце ролика находятся преимущественно кадры а-ля телепрограмма «Вы — очевидец» — такого количества бьющихся и взрывающихся мотоциклов я раньше в жизни не видел. Зато уровень адреналина в крови подскакивает еще до начала самого игрового процесса.

Сразу после видеоролика начинает радовать игровой интерфейс. Очень продуманный, очень дружелюбный, и, главное, — ничего лишнего. Аккуратные менюшки, вполне пристойный мышный курсор, яркие бэкграунды. Все вместе смотрится очень и очень стильно. Правда, фоновая музыка по сравнению с заставкой — уже не то. Но к ней можно не прислушиваться.

Прежде чем начать всерьез и масштабно

Сразу видно, что EA создала качественный, продуманный игровой продукт, и за это ей — большое спасибо. Великолепная работа, EA!

расхваливать проект, хочу упомянуть вот о чем: в процессе создания игры EA, между прочим, заключила соглашение с Международной Ассоциацией Супер-Байков. Это очень серьезная организация, имеющая большой вес в международном мотоспорте, так что сей факт явно делает честь EA.

Трасс в игре аж целая дюжина: Monza, Laguna Seca, Brands Hatch, A1-Ring, Assen, Albacete, Sugo, Sentul, Phillip Island, Visamo, Donington и Hockenheim. Для мотогоночного симулятора масштабы просто обескураживающие, хотя, поразмыслив, понимаешь, что технически создать такое количество треков не очень сложно. Но все равно: как говорится, когда чего-то много — это лучше, чем когда чего-то мало. Особенно если это что-то сделано качественно. На разных трассах вас ожидают различные погодные и температурные условия, что также весьма радует.

Мотоциклов в игре меньше, чем трасс, но все равно немало. А марки? Ducati, Kawasaki, Yamaha, Honda и Suzuki. Это даже не марки, а имена — просто бальзам на душу. Трехмерные модели байков кажутся не очень сложными, но в принципе выполнены отлично. Очень агрессивно смотрятся выхлопные патрубки. Кстати, каждый байк можно оснастить по выбору автоматической или ручной коробкой передач.

Приятно отметить, что в процессе работы над игровым проектом Electronic Arts приобрела у всех упомянутых выше фирм-производителей мотоциклов права на использование в симуляции конкретных моделей, торговых марок и логотипов. Так что все физические модели мотоциклов выполнены в полном соответствии с настоящей технической документацией фирм-производителей — даже в наше время не каждая компания-девелопер компьютерных игр может себе это позволить.

Перед гонкой байк можно настроить под себя — в специальной менюшке. Интерфейс настроек интуитивный, настраиваются всем знакомые вещи — шины, подвеска, трансмиссия. Что также, согласитесь, не может не радовать.

И вот я на трассе. Кроме моего мотоцикла в заезде участвуют еще семь байков. Знакомый стар-

товый семафор, акселератор, как говорится, на всю и... старт!

Первое, что обращает на себя внимание — это сочетание графических моделей и несложных в общем-то видеоэффектов. Эффектов, в принципе, минимум — кое-где активный свет с эффектом линзы, кое-где пыль из-под колес — но проработано все так, что просто дух захватывает. Во многом именно они заставляют смотреть на игровую процесс почти как на видеоролик. Сама трасса выглядит крайне яркой, отлично подобрана текстура для асфальта. Когда движешься в тени деревьев, в изобилии растущих за забором вдоль трассы, великолепно смотрится солнечный свет, пробивающийся через листву и падающий на асфальт. Ощущение такое, что кроны колыхнутся, но толком разглядеть это очень тяжело — большая скорость. Спидометр жидкокристаллический, умеет мерить скорость и в милях в час, и в километрах в час. Он занимает целый правый нижний угол экрана, но водить это несколько не мешает.

Камеру для управления байком можно выбрать из четырех вариантов: двух от первого и двух от третьего лица. Камеры от первого лица отличаются степенью параноидальности: первая при поворотах отображает на экране и условный наклон земли, и физический наклон самого мотоцикла. Через пару минут игры приходит вдруг внутреннее осознание того факта, что байк физически может передвигаться с бешеной скоростью под острым углом к дороге. Это бьет по мозгам самым страшным образом, вестибулярный аппарат совершенно перестает реагировать на информацию, поступающую извне. Тем не менее, в этом режиме работы камеры проще всего управлять мотоциклом (как это ни парадоксально) и входить в повороты. Второй режим от первого лица чуть менее параноиден. Он при входе в поворот отображает только наклон земли относительно мотоцикла. Укачивает в нем чуть больше, в поворот попасть чуть сложнее.

С камерами от третьего лица дело обстоит несколько хуже. В принципе, самый красивый вид в игре — это вид с камеры, расположенной сверху-сзади мотоцикла, когда и машину, и пилота видно полностью. Это привычно, но, как выясняется на практике, не очень удобно. А вот еще одна, последняя камера — это не-пришей-кобыле-ниче-го-никуда. Вид из-за головы пилота. Причем голова загро-жа-



вает часть обзора, что вызывает саркастическую усмешку.

Самый классный вид занятий в **Super Bike World Championship** — это взятие противника на таран. Мотоциклы очень красиво и всегда по-разному теряют управление и разбиваются. Модели пилотов выполнены просто потрясающе, они очень реалистично кувываются на асфальте или в придорожной пыли. А потом встают, отряхиваются (!) и снова в седло... Как говорится, я люблю кататься!

После гонки вам обязательно покажут кучу ненужных вещей — результаты телеметрии, какие-то жуткие графики, в общем — килограмм черти-чего. Для человека неискушенного, вроде меня — это просто непонятные графики. А вот тот, кто потратит немного времени и разберется во всем как следует, сможет сильно улучшить личные настройки мотоцикла перед очередной заездом.

Ну ладно, хорош хвалить. Не совсем все в игрушке радостно. Есть две вещи, которые

ДОСТОИНСТВА

Отличное сочетание графики, геймплея и интерфейса.

НЕДОСТАТКИ

Кое-где хромает звук.

РЕЗЮМЕ

Отличный симулятор мотоцигонки.

7.5

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS

при определенном сочетании обстоятельств сильно расстраивают. Первая вещь — это то, как на общем радужном графическом фоне нарисованы зрители. Спрайтовые плоские уродцы. Некрасивые и мутные. Неужели спрайтовые зрители — это вечный бич авто- и мотогонки, и никакой альтернативы нет? Слава Богу, ущербность зрителей заметна только когда подъедешь к забору совсем близко.

Вторая мрачноватая вещь — это звуки на трассе. Мотор мотоцикла звучит как-то уж очень прерывисто, угловато. Очень синтетически, я бы сказал. Да и звучание зрителей также кое-где подкачивает: как-то уж слишком резко они начинают орать, когда подъезжаешь к трибуне. И, соответственно, резко замолкают, когда ты чуть-чуть от нее отъедешь. Как-то это не гармонирует с моими представлениями о криках зрителей на настоящих соревнованиях. По-моему, в жизни зрители на трибунах орут постоянно, и это нормально.

Теперь о вопросе, который должен волновать среднестатистического геймера. Итак, мультиплеер есть. И по локалке, и по Интернету, и по модему. Причем при игре вдвоем (вот это приятно!) для увеселения можно включить в игру еще и мотоциклы, управляемые AI. Надо сказать, такой фичи сильно не хватает многим современным военным симуляторам.

Общее впечатление от игры, как вы уже поняли по моим восторженным отзывам, — отличное. Сразу видно, что EA создала качественный, продуманный игровой продукт, и за это ей — большое спасибо. Великолепная работа, EA!

СИ



F-16: Aggressor

Александр ЧЕРНЫХ
holod@gameland.ru

Даже не знаю, что в конце концов и сказать-то про «Агрессор». Убитая игра. Хотите с толком провести время — найдите себе старичка «Strike Commander».

Ночное маршрутное такси приветливо мигает поворотником, дверь открывается, и я уютно присаживаюсь между в-дюпель-пьяным гражданином и огромных-размеров-теткой на заднем сиденье. Гражданин одновременно пытается икать и спать. Тетка тучно дышит, и от этого такси немного покачивается.

Единственный предмет, находящийся у меня в руках — коробка с «долгожданным» Virgin'овским «F-16 Aggressor». Кое-кто, между прочим, пророчил ему титул «Симулятор-99». Я проехал с этой коробкой через весь город на метро — из редакции домой, и уже знаю, что внутри, кроме диска, находится толстенный мануаль. В метро стоя читать неудобно, а вот в маршрутке — в самый раз. По пути до дома успею изучить. Инте-

рессор. Почему-то сразу же натыкаюсь на предупреждение для эпилептиков: «небольшой процент пользователей может получить эпилептический приступ во время наблюдения за элементами активного света и цветовой гаммой». Да, световых эффектов небось как в «Инкоминге». Листаю странички, пропускаю тексты вроде «...F-16 — лучший на свете истребитель... гениальная машина...». Ищу что-нибудь конкретное, наконец, натыкаюсь на диаграмму «F-16 в разрезе». Детали на диаграмме обозначены цифрами, рядом список названий. Куча каких-то технических деталей, начиная от АНО и заканчивая шлюзом для дозаправки в воздухе. Причем схема сделана неумело, как-то по-дилетантски, и разбираться в том, какая цифра на диаграмме какому узлу соответствует, очень тяжело. Пролистываю. О! Список клавиш управления. Интересно: АНО на диаграмме есть, а клавиши включения-выключения АНО — нет. Учту. Странички хрустят, наконец, добираться до описаний работы с радаром —

бррр! Скучнее описашки не видел — а после натыкаюсь почему-то на справочник по высшему пилотажу. На фиг он тут нужен? Пролистываю. Так, вот пошло описание тактики боя: воздушный бой, наземные атаки... Ничего нового, скуотища.

...Пока суть да дело — маршрутка уже едет по моему переулку. Тихо зеваю, прошу остановиться и оставляю в одиночестве тучную тетку и полупьяного мужика.

Через пять минут я дома — жарю и заглядываю жуткую личицу на кухне, а «Агрессор» тем временем инсталлируется на машину. К моменту, когда сковорода пустеет, все уже готово. Сажусь, запускаю и...

Вы знаете, что такое «Strike Commander»? Это было лет пять назад



— игра от «Origin», которая стала культовой для целого поколения компьютерных пилотов. Суть, вкратце, такова: подразделение воздушных наемников, которое за деньги выполняет любую работу. Между миссиями — настоящий квест, куча разговоров плюс действительно серьезный экономический элемент: вплоть до купли-продажи самолетов. Это было очень круто несколько лет назад...

А вот — «...суперсекретная база наемников... где-то фиг знает где...» — это уже «Агрессор». Интродукционный мультик практически совпадает по сюжету с пресловутым старичком «SC»! Это хорошо или плохо? Даже не знаю, но прямо скажем — не отказался бы я увидеть сейчас римейк той игрушки... А вдруг это оно?

Мультик кончается. Регистрация игрока. Почему-то сразу после ввода ника надо сохраниться — бред. Сохраняюсь, врубаюсь в примитивные игровые менюшки. Так, поглядим-ка сразу так называемую кампанию. Ну-ка-ся? Ага, миссия первая. Примитивный и некрасивый брифинг. Боевая задача — уничтожить целый МиГ-19. Очень круто. Настроение портит уродский интерфейс. Ммадрэ дэ Диос! Интерфейс загрузки оружием еще страшнее. Ну и фиг с ним. Нажимаю «Start».

Я сразу в воздухе. Типа наемники не взлетают, и все такое? Оглядываюсь и неожиданно понимаю, что вижу практически тот самый SC. Причем это не эстетическая ностальгия — это техническая оценка. Графика — один к одному. Вспоминаю, что вроде бы включал 3D-ускоритель, но толку от него не вижу. Вылитый SC пятилетней давности. Графическое исполнение террайна — точно ничем не отличается. Деревья? А что это такое? Музыка на любителя — очень похожа на A-10 Silent Thunder. Задалбывает. Где обещанный активный свет для эпилептиков? Нету света. Кручусь и неожиданно натыкаюсь на солнечный диск. Точнее, диском это нечто назвать сложно — он, как бы так помягче сказать, приплюснутый. Эллипсоидное солнышко. Бликов от него практически нет. Не светит. Ужас как некрасиво.

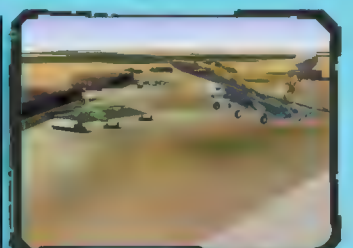


Нашел МиГ-19. Переключаю внешние камеры. А вот модели техники в SC были явно красивее. Причем осознаю, что в принципе у SC движок никаких ускорителей не требовал и быстро работал. А «Агрессор» на моем P2-450 умудряется притормаживать. Чему тут тормозить-то? Бог ты мой. Лупят зенитки — по своему-то попасть не боятся? Пускаю ракету — МиГ взрывается и уходит вниз. Взрывы, надо сказать, ничего — потянут. На месте страдальца остается грязное пятно. Мишн экамплишд.

Ищу собственную базу. Учтывая, что я с нее не взлетал, где искать, — непонятно. Иду по вэйпойнтам. Нашел вроде. В голой пустыне взлетно-посадочная полоса и два с половиной ангара. Очень серьезное место. Сажусь. Полоса грунтовая — интересно, настоящий «F-16» такое умеет?

Сел. Проще пареной репы. Но вот только что-то миссия не заканчивается. Тыкаю во все клавиши, наконец, попадаю в отключение движка. Ну кто знал? Почему его надо выключить, чтоб завершить миссию? Бред, логической связи никакой.

Дебрифинг такой же невзрачный, как брифинг. Никаких мультяшек. Слабо надеюсь увидеть некий экономический элемент — я же все-таки наемник вроде.. Ракет куплю, что ли. Счасть! Никакой экономики, только опция «Next

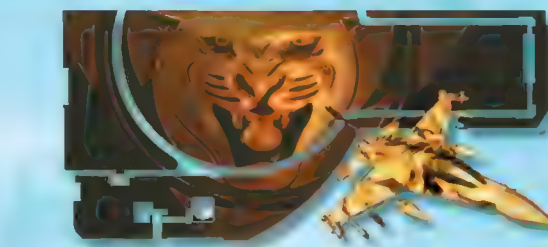


Mission». Эль голякос.

Даже не знаю, что в конце концов и сказать-то про «Агрессор». Убитая игра. Хотите с толком провести время — найдите себе старичка «Strike Commander». Отличная штука. Патологические ненавистники старых продуктов и иже с ними любители F-16! Вам желаю — купите «Флакон 4.0» или «Мултирол Файтер»! Не тратьте время и деньги зря. Хотя... Честно говоря, после «Sabre Ace» компания Virgin могла и хуже. Спасибо, что не стала.

Страшное дело, этот самый «Агрессор».

СИ



ресно, впечатление от мануала соответствует впечатлению от игры?

Маршрутка отъезжает, а я, растолкав локтями соседей, открываю первую

ДОСТОИНСТВА

Не обнаружено.

НЕДОСТАТКИ

Убогое графическое исполнение, скучный геймплей, жуткий интерфейс. Слабая пародия на Strike Commander.

РЕЗЮМЕ

Самое скверное вложение времени и денег за последнюю пару месяцев.

3.0

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS



Nascar Revolution

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Если учесть, то, с какой скоростью игра работает на отнюдь не самых медленных компьютерах, становится очевидно, что в название игры слово «Revolution» попало по чистой случайности.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: автогонки
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: Stormfront Studios
ТРЕБОВАНИЯ: P-200, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D-акселератор
К КОМПЬЮТЕРУ: www.nascarrevolution.com
ОНЛАЙН:
АЛЬТЕРНАТИВА: Nascar 2

Знаете ли вы один из самых популярных в настоящее время видов спорта в США, не считая футбола (разумеется, американского), баскетбола и какого-нибудь хоккея? Нет, к сожалению, это вовсе не шашки и не домино и даже не спортивное ориентирование. Культура спорта, что ни говорите, оставляет желать лучшего. Теперь вся американская общность дружно радуется каждой трансляции гонок NASCAR. Голубые и даже сверхчерные плоские кинескопы буквально гипнотизируют несчастных американцев, которые как кролики впадают в оцепенение перед удачами-телевизорами. По своей популярности с этими гонками могут состязаться лишь регулярные матчи NHL, да сериал «Богатые тоже платят». Разумеется, представители игровой индустрии не могли не заметить весь потенциал этого вида автомобильного спорта и стали нещадно эксплуатировать эту тему. Одними из самых популярных представителей автомобильных симуляторов подобных гонок стали игры Nascar Racing и Nascar Racing 2 от древнеегипетской фирмы Paragurus. Причем последняя часть до сих пор весьма популярна у самых верных почитателей изнурительных кольцевых автобатарей.

А вот теперь Stormfront Studios при поддержке танков, авиации и монстра компьютерной индустрии Electronic Arts решили совершить революцию, выпустив на трассу новую игру Nascar Revolution. А вот получилось ли это у них?

МОЙ ПРЯТЕЛЬ — БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК...

А кроме него беспечными ездоками являются 30 и еще один отчаянный гонщик, колесящие по лучшим трекам на своей родной американщине. Именно с одним из них предстоит ассоциировать себя каждому, кто решится поучаствовать хотя бы в

ДОСТОИНСТВА

Отличные модели автомобилей. Великолепное музыкальное сопровождение.

НЕДОСТАТКИ

Достаточно бедное оформление трасс. Беспольный автопилот. Не слишком удачная физическая модель. Завышенные системные требования.

РЕЗЮМЕ

Настоящим гонщикам и сочувствующим посвящается.

6.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

одном заезде Nascar Revolution. Дело в том, что каждая машина, которую выбирает игрок, в обязательном порядке комплектуется гонщиком, ревностно оберегающим свою стальную лошадку от посягательств чужаков. Так что соревноваться придется под неусыпным контролем, и вся слава победы (или горечь поражения, но с этим еще можно смириться) достанется официальному хозяину автомобиля. Все они являются реальными автогонщиками, в настоящее время участвующими в гонках Nascar.

Среди персонажей, о которых в пивных барах Аризоны или в чумах заснеженной Аляски складываются легенды и невероятные истории, можно назвать Джеффа Гордона, в распоряжении которого находится очень симпатичный Шевроле под номером 24. Джефф довольно молодой гонщик — ему не исполнилось даже 30 лет, но за ним числятся уже немало блистательных побед. Еще один популярный персонаж в автомобильных кругах — Раст (имя такое, не смущайтесь) Воллес (кстати, он на 15 лет старше Гордона). В прошлом году ему не повезло и в суперчемпионате он занял лишь четвертое место. Подобные небольшие биографические справки с указанием любимых сортов пива гонщиков, цвета глаз домашних питомцев и другой очень важной информации в Nascar Revolution доступны по каждому игроку.

Все действие происходит на 17 трассах, служащих полем боя для толп автомобилистов (одновременно в заезде могут участвовать до 43 гонщиков), решивших показать все свое величие. Например, трек в Лас-Вегасе протяженностью 1,5 мили, на котором проводятся соревнования Las Vegas 400. Так как данный населенный пункт городского типа находится в пустыне Невада (там еще испытания ядерного оружия проводятся, поэтому высокой температуре воздуха удивляться не стоит), то погода там исключительно жаркая, что следует учитывать гонщикам при подготовке своих машин к поездке, но об этом ниже. А на трассе в Техасе периодически проходят гонки PRIMESTAR 500. Это Мекка автоспорта может вместить на своих трибунах 150 000 зрителей, что делает ее третьим из самых крупных спортивных сооружений в мире (первые два — Малый и Большой спортивные комплексы Урюпинска).

...И В ГРУДИ У НЕГО БУШУЕТ ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ ТОК

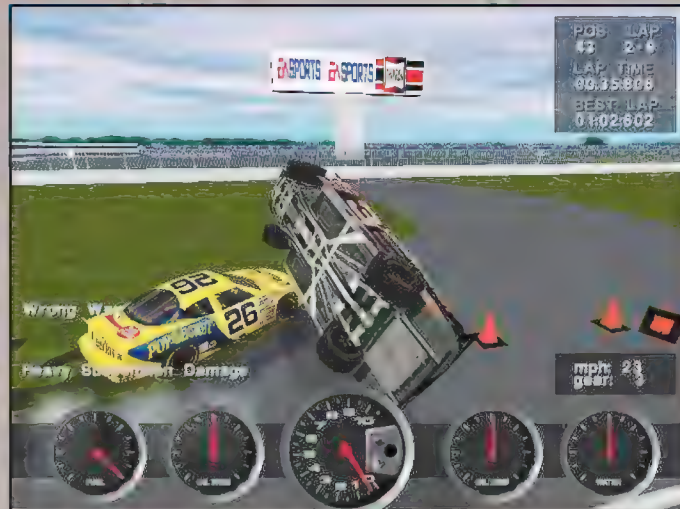
Что же касается любой игры, то ее сердечной мышцей, бьющейся в грудной клетке, является движок. И вот здесь впечатление от игры начинается медленно, но неуклонно стремиться в отрицательную сторону. Но

начнем с хорошего, а именно с автомобилей. То, как их модели (конечно же, полигональные), представлены в Nascar Revolution, заслуживает всяческих похвал. Машины сверкают хромом, сквозь стекла видны водители, скрывающие свои лица за забралами шлемов. Дым рвется из под колес, солнце блестит на отраженном капоте. Динамическое освещение и тенеотбрасывание проявляют себя во всей красе. Лепота, да и только. Теперь перейдем ко всему остальному, чем является окружающая действительность. Начнем с судьи, дающего старт гонке. При первом взгляде на него мне сразу же вспомнился клип ансамбля песни и пляски Dire Straits на песню «Money For Nothing» образца 1984 года. Этакий образчик компьютерной трехмерной анимации, где все персонажи построенные из простейших геометрических фигурок. В Nascar Revolution, конечно, все это выглядит посимпатичнее, но ровно настолько, чтобы можно было задуматься о том, что разработчики несколько опоздали с такой «революционной» графикой. То же самое можно сказать и о руках водителей, которые игрок сможет наблюдать при виде из кабины: они больше подошли бы стальному чудовищу роботу Вертеру. Если продолжить описание людей в игре, то стоит обратить внимание и на болельщиков, расположившихся на трибунах. Если быть точным, то самих фэнов гонок Nascar там разглядеть нельзя, ибо вышеозначенные трибуны представляют собой всего лишь разноцветные «кубики». Такими же симпатичными и приковывающими взор являются и все остальные объекты в игре: редкие деревья, ограды, столбики и т.д. и т.п. Несколько разочаровывают и трагические столкновения, то и дело происходящие на трассе. Если после аварий в Carmageddon 2 от машин отлетали вполне поддающиеся опознанию детали, то в Nascar Revolution все ограничивается разлетающейся в разные стороны плоской шелухой. Хотя повреждения автомобиля все же сказываются на его внешнем виде и ходовых качествах. Но... достаточно неплохо все это смотрелось бы года два-три назад, а вовсе не в то время, когда наши корабли бороздят просторы космоса, все страны рукоплещут русскому балету, а у любителей автогонок есть такой шедевр, как The Need For Speed 3. Нет, теперь это уже не впечатляет, а скорее навевает тоску и уныние.

К «радостным» же известиям стоит отнести и скорость работы Nascar Revolution. При некотором количестве автомобилей, одновременно оцифрованных на экране, или даже при небольшой аварии играть даже на компьютере на несколько порядков выше заявленной минимальной конфигурации из-за немалых «тормозов» становится очень нелегко.

НАЧАЛА ГАЗ ДО ОТКАЗА, А ТАМ ПОГЛЯДИМ...

...на физическую модель в Nascar Revolution. Она довольно своеобразна и весьма существенно отличается от привычной всем жителям планеты Земля, независимо от того, являются ли они автомобилистами или нет. Очень интересно работают тормоза у всех без исключения машин, так как нажатие педали тормоза сравнимо со снятием ноги с педали газа и не более, то есть торможение получается оооооочень мееееееееленным и плаааааавным, что постоянно приводит к аварийным ситуациям на дороге. Кроме того, подготовка машин к гонке, во время которой можно изменять давление в ши-



нах, копаться в подвеске и т.д., практически никак не сказывается на ходовых качествах автомобиля во время заезда. Наверное, механики халтурят. Кстати, о механиках. Во время гонки у игроков появляется возможность отрегулировать свою машину на пит-стопе, где можно заправиться и накачать колеса (шутка — разумеется, сменив). Правда, на ход гонки это по каким-то неведомым причинам повлияет вряд ли, но полюбозавать на свою машину и ужаснуться изображениям техников, которые суетятся вокруг оной, вполне возможно.

Но вот машина подготовлена и начинается заезд. Происходит это очень интересно. В Nascar Revolution вам НИ РАЗУ не удастся стартовать самому. Не удивляйтесь. Осуществляется старт так. После приветствия участников олимпиады автопилот полностью берет в свои заботливые руки управление автомобилем. Некоторое время игрок вынужден со стороны наблюдать за движением своей машины, а затем, после громкого вопля, на ходу перехватывать управление и мчаться к финишу. Таким же образом происходит въезд/выезд из пит-стопов. В принципе, это не очень страшно, если ехать последним, но в гуще соперников собственный автопилот, который, судя по всему, только-только закончил автошколу, представляет серьезную угрозу для победы в заезде.

И ГРАДУЛ ГРОМ

Но не все так плохо. Так, звуковое оформление игры находится на самом высоком уровне. Угрюбое урчание моторов в начале гонки сменяется ревом разъяренных стальных монстров на последних кругах заезда. А музыка... Одно имя Джо Сатриани может сказать очень многое. Кроме него в

записи саундтрека к игре принимали участие Stevie Ray Vaughan, Double Trouble, George Thorogood и Destroyers. Эта музыка вкупе с очень достойными звуковыми эффектами замечательно создает атмосферу гонок. Если бы графическое оформление находилось на таком же уровне, то Nascar Revolution стала бы действительно настоящей революцией в мире компьютерных автогонок. Но увы...

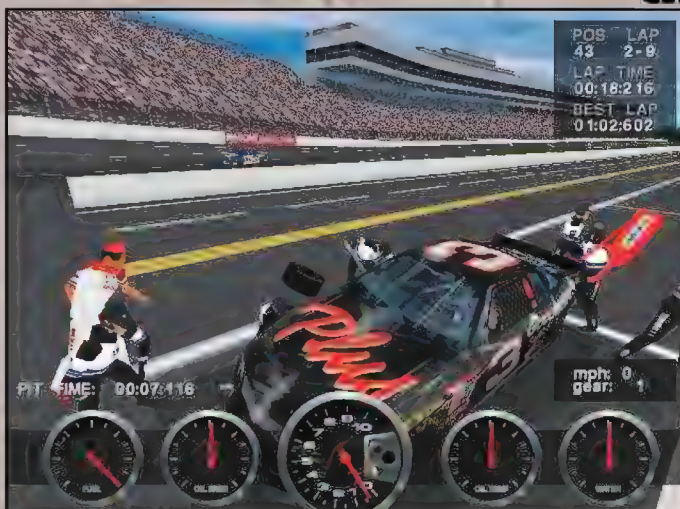
СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ СОПЕРНИК...

Настоящие гонщики предпочитают состязаться с равными себе, а не мучить несчастных компьютерных интеллектуальных инвалидов. Но в Nascar Revolution отсутствует та часть мультиплеерной игры, которая уже практически стала стандартом де факто для всех игр, исключая (временное) тамагочи и карманные тетрисы — игра по Интернет. Состязаться можно по модему, нуль-модему или локальной сети, как это было еще несколько лет назад. Но за несколько сот дней до конца XX века исключать Интернет-игру? Все это было бы смешно, когда бы не было так грустно.

РЕВОЛЮЦИЯ ОКОНЧЕНА. ТЕПЕРЬ ДИСКОТЕКА!

К сожалению, изумительная графика автомобилей сочетается с ужасным окружением. А совершенно неподходящая для автосимулятора физическая модель напрочь убивает все светлые чувства к разработчикам, оставляя в живых лишь лютую классовую ненависть. Если еще учесть то, с какой скоростью игра работает на отнюдь не самых медленных компьютерах, становится очевидно, что в название игры слово «Revolution» попало по чистой случайности. Революция окончена. Всем спасибо.

СМ



Wages of Sin

Вячеслав НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Wages of Sin удалось так же: сохранить атмосферу первой части игры, не став всего лишь набором дополнительных миссий.

ГРЕШИЛА ЛИ ТЫ НА НОЧЬ, ДЕЗДЕМОНА?

С тех пор, как в конце прошлого года вышла в люди замечательная игра **Sin**, явившаяся плодом совместной деятельности Activision и Ritual Entertainment (очень милое название — Ритуальные развлечения), можно совершенно определенно констатировать факт, что грешников на нашей пропитанной страстями и пороками планетке стало, если верить глазам и ушам, больше в несколько раз. А с выходом продолжения этой игры **Wages of Sin**, созданного футуристами из 2015 Inc., похоже, что бурный поток падающих личностей совсем захлестнет нашу Вселенную, превратив ее в мир, в котором, если ты выжил, то уже победил.

КТО БЕЗ ГРЕХА, ПУСТЬ КИНЕТ МЕНЯ КАМЕНЬ...

...После финальной разборки с Элексис Джон Блэйд медленно, но верно впадал в депрессию. Он никак не мог избавиться от образов Элексис, периодически возникающих перед его мысленным взором. Но больше всего Блэйда мучало то, что ему так и не удалось полюбоваться великолепными останками роковой красотицы, что для любого борца с преступностью является чрезвычайно важным моментом. Пытаясь решить эту тонкую проблему, он обращался ко многим последователям Фрейда, Маркса и Тюрквемады, но ни один психоаналитик не мог сказать в лицо супер-полицейскому, почему в его душе причудливо переплелись ненависть и жалость, уныние и ликование. Ведь тот никогда не расставался со своим магнумом, а предсказать результат беседы для каждого, кто видел Блэйда в деле, не составило бы никакого труда.

Во Фрипорте все было спокойно, как в Багдаде в перерывах между американскими бомбежками. Джон Блэйд уже начал подумывать, что, быть может, ему следовало оставить в живых несколько выводков монстров, чтобы чуть меньше мучить тир в штабе HardCops... В общем, наш герой чуть ли не начал сходить с ума.

И неизвестно, во что бы вылилось для Джона тотальное ничегонеделание, если бы JS во время очередного хака очередной системы ни наткнулся на электронное письмо, касающееся незаконной оптовой торговли оружием. К сожалению, письмо было очень хитро зашифровано (а про сделку с оружием, наверное, было указано в поле From). Совсем недолго повозившись с письмом, самый Крютой хАКер в мире сумел так определить место свершения этого акта вандализма. Но кем бы ни были эти оружейные магнаты — медиумами-экстрасенсами или чем-нибудь еще более ужасающим, но они оказались готовыми к визиту Блэйда и сотоварищей. Данное событие отрезвляюще действовало на HardCops'a, который по случаю победы над Элексис или чтобы заглушить горечь от ее исчезновения, как выяснилось, находился в длительном запое. А последующие события окончательно убедили Блэйда, что ему рано отправляться в террариум к Зеленому Змию: в течение нескольких следующих дней город накрыла волна насилия. Один за другим уничтожались мафиозные кланы, но происходило это из-за нечего другого, чем простой и понятный дележ территории. Кто-то методично уничтожал всех спекулянтов оружием. Кроме этих приятных мелочей JS сообщил Джону, что во Фрипорте вновь завелись монстры, устраивающие разнузданные оргии с трупами растерзанных ими сограждан Блэйда. Радости нашего супер-героя не было предела. Наконец-то настоящая работа! Ну, монстры, погодите! А тот, кто хочет прибраться к своим лапам свободный город, получит по своей наглой мафиозной физиономии.

ДЕЛО QUAKE № 2 ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ

Wages of Sin, как и оригинальный **Sin**, создавался на движке Quake II, что само по себе не удивительно, ведь по сути игра является mission-pack'ом и без основной части запускаться отказывается. Кстати, диск с **Wages of Sin** после установки оказывается совершенно не нуж-

ным: играть придется со старым добрым **Sin** в дисковом. Так что технологический прорыва в дан-

ном случае ждать не приходится. Однако, пока в 2015 Inc. кипела работа, в Ritual Entertainment тоже не сидели сложа руки (а также ноги и головы в тумбочки и шкафы). Ребята отлаживали код, чтобы избавиться от глюков **Sin v. 1.0**, ставших притчей во языцех. И, надо признаться, что поработали они неплохо, хотя долгая и нудная загрузка очередного уровня не вызывает ничего, кроме поименного упоминания всех родственников разработчиков до седьмого колена. Вкупе с диким желанием испытать на оных новое оружие, появившееся в игре со времен первородного греха.

Дизайн уровней, созданных новыми разработчиками, выполнен на самом высоком уровне, хотя, к сожалению, на этот раз Levelord не приложил к игре своих выдающихся дизайнерских способностей. Начиная свой путь к победе добра и справедливости в мрачных, навевающих тоску и уныние катакомбах, кишках нечистью, Блэйду предстоит посетить и ночной клуб, и музей современного искусства, и казино, и завод по выращиванию мафиозных мутантов — в общем, культурная программа весьма насыщена. Все эти заведения разделены на 17 уровней, каждый из которых заставляет, не отрывая глаз от окна в мир игры, вглядываться во мрак пещеры или шуриться от ярких огней гнезд разврата.

ЛУК — ЛУЧШИЙ ДРУГ ПОЛИЦЕЙСКОГО

Помимо совершенно нового сюжета, игра отличается от первой части и количеством (а также качеством) арсенала Джона Блэйда. Всего в **Wages of Sin** было добавлено 7 новых видов оружия, при помощи которых уничтожать супостатов стало еще веселее. Общее число несущих смерть и разрушение средств таким образом составило 19! Первым номером программы выступает Concussion Gun (Сотрясательное ружье), которое является исключительно оборонительным приспособлением. С его помощью можно очень элегантно нейтрализовать посылаемые Блэйду ракеты, гранаты и прочие кидательно-летательные средства уничтожения полицейских. В качестве наступательного оружия абсолютно



неэффективно.

Второе оружейное нововведение с большой натяжкой можно

назвать оригинальным, ибо оно представляет собой всего лишь два магнума по одному в каждой руке. Что, впрочем, при довольно слабой убийной силе данного агрегата является весьма своевременным дополнением. От следующего же элемента экипировки каждого HardCops'a оригинальностью разит за версту, ибо это ни что иное, как Plasma Bow (Плазменный Лук). Не иначе как ученым, работающим на полицию, удалось изучить оружие эльфов, обитающих в мире Heretic II, хотя официальная версия и гласит, что данный агрегат получен путем изучения технологий, обнаруженных в поверженной корпорации SinTEK. Помимо явно мистических средств уничтожения различных мерзких личностей, в новом арсенале Блэйда окажется и старый добрый огнемет, оставляющий очень симпатичные дырочки в тысяче-долларовых костюмах гадких мафиози. Совершенно замечательным устройством является Guided Missile (Управляемая ракета), полетом которой можно очень занятно руководить. Stinger Pack (Куча стингеров) представляет собой небольшую стаю ракет (4-5 особей), радостно разносящих любое препятствие на пути к вселенскому грехопадению. И последним новшеством является IP36 — чудовищное по своей мощности атомное ружье, выносящее на раз толпы врагов.

Котомка Блэйда, названная разработчиками Inventory, пополнилась фонариком, без которого бродить по мрачным пещерам очень неудобно. Термо-оптические очки (ThermOptic Goggles) выполняют роль прибора ночного видения на тот случай, если вы решили заняться экономией батареек или незаметно подобраться к логову врагов.

Wages of Sin также порадует настоящих и игрушечных грешников возможностью погонять на летучем мотоцикле (Hoverbike), вооруженном ракетами, лазерной пушкой и минами.

МОНСТРЫ И ЛЮДИ...

...и все они являются вашими врагами. Водоплавающие саблезубые мышки,

паучки, обитающие в организмах несчастных людей и периодически вылезающие подышать свежим воздухом, головорезы в костюмах от Джанни Родари — это всего лишь несколько обитателей Фрипорта, настроенных по отношению к Джону Блэйду отнюдь не дружелюбно. AI вражеских персонажей претерпел существенную доработку, так что даже самым опытным игрокам придется снять перед ними шляпы и другие детали туалета. Помимо рядовых убийц, в **Wages of Sin** предстоит встретиться и с двумя супер-боссами, справиться с которыми получится только у настоящего грешника, ибо у людей правильных фантазия на темы уничтожения живых существ работает слабо. А в нашем деле без этого, как без рук и ног — съедят моментально.

ДАВАЙТЕ ГРЕШИТЬ ВМЕСТЕ!

В **Wages of Sin** создана изумительная система мультиплеера. Hoverbike Deathmatch представляет собой онлайн-новое состязание на летающих мотоциклах, во время которых предстоит метаться между checkpoint'ами, а затем проехать по главному маршруту, по ходу отстреливаясь от назойливых конкурентов. Кроме этого существуют две системы пешеходного Deathmatch'инга: Marked for Death и Lynch Mob. В первом варианте все гоняются за стукачом, вооруженным «стучалкой» — приспособлением, попадание из которого в охотника превращает несчастного в очередного преследуемого. В Lynch Mob все дружно бегает за несчастным сексотом, пытаясь линчевать его за определенное время.

ГРЕХОПАДЕНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Wages of Sin увидела свет. Свет, взглянув на нее и критически осмотрев со всех сторон, вынес вердикт: получилась. Начиная с увлекательного сюжета, раскрывающегося по мере прохождения, продолжая дизайном уровней, который остался на высочайшем уровне, и не заканчивая сверхлюбопытным оружием и врагами. Итак, **Wages of Sin** удалось сохранить атмосферу первой части игры, не став всего лишь набором дополнительных миссий. Ладно, мне пора. I haven't SiNned today yet.



ДОСТОИНСТВА

Интересный сюжет. Мрачный и очень стильный дизайн уровней. Новые любопытные образцы оружия.

НЕДОСТАТКИ

Долгая загрузка уровней

РЕЗЮМЕ

Отличное продолжение игры для всех грешников, да и ангелов, пожалуй, тоже.

7.5

VIDEO
SOUND
INTERFACE
GAMEPLAY
ORIGINALITY
ADDITIONS

Sega Rally 2

Сергей ОВЧИННИКОВ
ovch@gameland.ru

Sega Rally 2 — яркий пример нового подхода Sega к переводу своих аркадных хитов на DC. Вопрос лишь в том, станет ли такой подход постоянным.

Много неприятных слов довелось услышать представителям компании Sega в октябре прошлого года, когда на премьерной для Dreamcast выставке Tokyo Game Show авторы перевода с игрового автомата известнейшей **Sega Rally 2** не смогли продемонстрировать посетителям шоу функционирующий образец своего творения. При этом до выхода приставки оставалась лишь пара месяцев, а **Sega Rally 2** непременно должна была появиться вместе со стартом новой платформы. После разочаровывающего демо-ролика, показанного на выставке, и больше походившего на PC-версию игры Sega решила на полную переработку проекта, поручив его новой команде программистов и, видимо, даже дизайнеров. В результате игра не только пропустила премьеру приставки, оставив таким образом Dreamcast без базовой совершенно обязательной гонки, но и еще дважды была отложена. Но зато за эти два месяца новой команде разработчиков удалось то, что оказалось не под силу людям, работавшим над проектом изначально. Нам сложно сказать, что конкретно, кроме графики, было изменено в игре в последнюю минуту, а что — планировалось изначально, однако результат в любом случае поражает воображение. За прошедшие месяцы игра сумела-таки совершить тот качественный скачок, который заставил нас вновь сказать, что Dreamcast сегодня, сейчас является самой интересной игровой системой на рынке, способной предоставлять нам новые ощущения, новые графические возможности. Признаться, мы ожидали от **Sega Rally 2** на Dreamcast

много меньшего, особенно после октябрьского фиаско, но получили по сути даже не суперкачественный порт с Model 3, а совершенно новую игру, которую, наверное, было бы не стыдно назвать и **Sega Rally 3**.

Четыре трассы и восемь машин — это все, что роднит Dreamcast-версию игры с ее мощным аркадным аналогом. И этого, заметьте, было бы уже достаточно, чтобы мы могли сказать, что игра удалась, ведь на игровом автомате SR2 представляет собой невероятно красивую, интересную, проработанную и отшлифованную гонку с феноменальным управлением и отличной графикой. Но вся прелесть **Sega Rally 2** на Dreamcast заключается в том, что, нисколько не повредив оригиналу, Sega удалось окружить его совершенно новой игровой оболочкой с новыми трассами, новыми машинами и новыми игровыми режимами, превратив в игру ту гонку, о которой можно было только мечтать.

Sega Rally 2 следует классическим принципам «автоматных» гонок с точки зрения дизайна, стремится к истинно раллийному разнообразию, когда дело касается трасс, обожает поощрять и награждать удачливого игрока. В то же время она велика и необыкновенно разнообразна и рассчитана уж точно не на три-четыре минуты игрового процесса, которыми обычно довольствуются посетители аркадных залов. Трассы настолько хороши, что доступны даже новичку, но научиться проходить их идеально вы сможете лишь по истечении весьма солидного срока. Все машины легки в управлении, великолепно держат трассу, и с привыканием не возникает никаких проблем. Тем не менее, чтобы действительно изучить все нюансы их поведения на дороге, выявить их маленькие особенности, потребуются многие круги практики. Вся магия игры в балансе. Множество новых интересных трасс не дадут вам заскучать, удобство и простота управления непременно будут поддерживать ваш энтузиазм на должном уровне, и со временем SR2 покажет себя в совершенно новом свете, поставит перед вами новые проблемы и цели.

Появление SR2 в полной мере показало нам, каким жутким хамелеоном является современная Sega. Не пожелав изменить свой Virtua Fighter 3tb ни на йоту, она продемонстрировала, что и впредь не собирается ос-



бенно церемониться с портированными с игровых автоматов играми, теперь же с выпуском такой **Sega Rally** на наших глазах происходит невероятная метаморфоза. Во всех сюрпризах виновата новая политика компании: «Каждому — свое». Давайте как следует разберемся во всех новшествах SR2.

Главное и самое непредсказуемое — количество трасс. Поначалу казалось, что их будет пять-шесть (оригинальные четыре плюс парочка новых). Затем выяснилось, что Sega планирует включить в игру и немалое количество переделанных трасс из первой части игры (вышедшей на Saturn), что привело цифру к десяти. На ней известия остановились. Каково же было наше удивление, когда в финальном варианте оказалось совсем не десять, а целых семнадцать трасс! При этом все они оказались классифицированы в своеобразные миры, по три трассы в каждом, плюс две совершенно отдельно. Как принято в аркадных гонках еще со стародавних времен, трассы, существующие в пределах одного мира, активно пользуются участками друг друга, экономя дизайнерское время. Отчасти это так и в **Sega Rally 2**. Но лишь отчасти. К примеру, в первом мире Desert все три трассы проходят по абсолютно разным маршрутам и нигде не пересекаются. При этом, как и в двух других мирах, Mountain и Snow, трассы здесь представлены одной, взятой из **Sega Rally**, одной из **Sega Rally 2** и одним совершенно новым треком. Целых два мира, Muddy и Isle, были созданы исключительно для Dreamcast-версии. И если первый не представляет собой ничего особенного (ямы, канавы, резкие повороты, повсеместные лужи на фоне тропической растительности и неизвестно как затесавшегося в этой местности современного здания), то второй сделан на редкость качественно и вполне мог бы похвастаться и в аркаде. Трассы на Isle проходят прямо



по улицам небольшого городка европейского типа, расположенного в весьма живописной горной местности. Главная достопримечательность — огромный каменный мост с двусторонним движением, перегороженный тяжелыми бордюрами. Оригинальная находка дизайнеров заключается в том, что проходя круг по трассе, вы непременно заедете на этот мост дважды. Великолепны и новые трассы в Mountain и Desert. Обе оригинальны и заставляют как следует поломать голову над тактикой прохождения, поскольку изобилуют как прямыми и скоростными участками, так и огромными сериями крутых поворотов и даже одноколесными дорожками, на которых и обогнать-то противника на прямом участке бывает тяжело. К перечисленным уже пяти мирам добавляются еще две трассы. Первая, прямиком с автомата **Sega Rally 2**, а именно Riviera, малосенькое асфальтовое колечко, инспирированное трассой F-1 в Монако, а, возможно, и набережной Канн. Вторая же трасса, специальная, ее вы не сможете открыть до тех пор, пока не разберетесь в SR2 досконально, достается она лишь в качестве суперприза, да и называется простенько: Super Stage. В общем, как вы можете убедиться, **Sega Rally 2** представляет собой редкий случай, когда почти идеально выдержано и количество и качество...

Из новых режимов игры особый интерес представляет 10 Year Championship. Он добавляет в игру модный теперь стиль «кампа-нии». В своеобразном десятилетнем чемпионате по ралли вы будете проводить по четыре гонки ежегодно, пытаясь добыть в каждой чемпионский титул. Заезды происходят по типично аркадной схеме. На первой трассе вы начинаете последним и постепенно обгоняете соперников. При этом главным вашим противником становятся вовсе не машины соперников, а время, погодные условия и длина трассы. Прийти первым даже в самом начале весьма и весьма сложно, так что в этом режиме вам придется покататься не менее месяца, чтобы выиграть все, что возможно. В качестве призов за победу в каждом мини-чемпионате служат новые марки автомобилей, по одной на каждую вашу победу. За такие призы, несомненно, стоит побороться. Каждая из трасс специально для чемпионата преобразуется, на ней меняется время суток, погода, появляются или исчезают лужи на дороге. Изменения эти не только визуальные, они серьезно влияют и на поведение машины на дороге. Между прочим, это относится даже к поездкам по ночам. Смешно сказать, но температура дорожного покрытия запросто может съезить у вас секунду-другую. Авторы игры предоставили нам огромные возможности по изменению настроек автомобилей. Хотя некоторые из них и являются лишь вопросом привычки, без, например, дождевых шин в грозу вы не обойдетесь никак. При этом одних только дождевых шин насчитывается три-четыре

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| ПЛАТФОРМА: | Dreamcast |
| ЖАНР: | Симулятор ралли |
| ИЗДАТЕЛЬ: | Sega |
| РАЗРАБОТЧИК: | Sega |
| КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: | 1-2 |
| ОНЛАЙН: | http://www.segarally.com |
| АЛЬТЕРНАТИВА: | Gran Turismo, Colin McRae Rally |

вида, для разных дорожных покрытий, с разными рисунками протектора.

Напоследок несколько слов о графике. Сразу после выхода **Sega Rally 2** многие обозреватели упрекали игру (а вернее, ее создателей), в том, что код был не до конца отлажен, что выливалось в результате в серьезные проблемы с частотой вывода картинки на экран. Мол, цифры колебались от 60 до 30 и даже 20 кадров в секунду, что серьезно вредило игровому процессу. Версия игры, показанная на выставке Milia Games 99, действительно страдала от легких притормаживаний, причем совершенно произвольных, зачастую даже незапланированных, заставляя даже незадающих от количества объектов на экране. Однако получив спустя почти месяц коробку с игрой (а Milia проводилась почти сразу после премьеры SR2 в Японии), подобных серьезных проблем выявить не удалось. Поначалу мы отнесли подобное везение к особенностям телевизора и лишь порадовались, что торможения в игре практически не возникало. Однако еще одно обстоятельство нас в высшей степени насторожило. Совсем недавно мы получили также и еще одну копию Sonic Adventure, несомненно, произведенную позже, чем та версия, Review которой вы могли прочитать парой номеров ранее. И, о чудо! Проблема с поведением камеры в игре и ошибок с просчетом столкновений в Sonic Adventure стало заметно меньше. Они не исчезли, но частота проявления проблем снизилась, наверное, раз в десять. И уже это заставило нас подумать, что Sega, немного поторопившись с выпуском и недотестировав свои игры, все же постоянно работает в направлении исправления ошибок и выпускает новые тиражи таких игр с измененным и улучшенным кодом. Иными словами, новые версии игр снабжены патчами. Пока, впрочем, наши догадки еще не подтверждены, однако наблюдение, согласитесь, занятное.

Sega Rally 2, как это ни удивительно, на данный момент является единственным претендентом на титул лучших гонок современности. И выставленная нами оценка, думаю, подтверждает это в полной мере. За последние годы впервые нам удалось увидеть в игре этого жанра такую глубину, простоту и совершенство. Пока в списке хитов на Dreamcast нет ни одной промашки. Следующие претенденты — Power Stone, House of the Dead 2 и Blue Stinger...

СИ



ДОСТОИНСТВА
Ни с чем не сравнимый игровой процесс, великолепный дизайн трасс, проработанные модели автомобилей, отличное полностью аналоговое управление.

НЕДОСТАТКИ
Редкие (и становящиеся все реже) случаи притормаживания.

РЕЗЮМЕ
Лучшая гонка на Dreamcast и, на сегодняшний день, в индустрии вообще. Всем владельцам DC к покупке обязательна.

9.0

- VIDEO
- SOUND
- INTERFACE
- GAMEPLAY
- ORIGINALITY
- ADDITIONS



Silent Hill

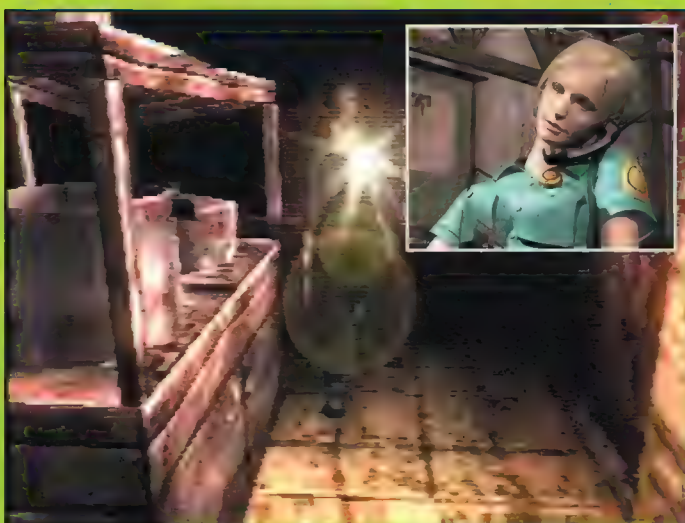
Александр ЩЕРБАКОВ
sherb@gameland.ru

Многие любители Resident Evil, не исключено, отвернутся от нее. Хотя бы просто потому, что капкомовская игра, при всех существующих отличиях, все же на порядок лучше.

Впервые появившись на горизонте, **Silent Hill** от японского отделения Konami сделал если не заявку на «убийство» Resident Evil, основателя жанра интерактивных action/adventure триллеров, то хотя бы на реальную с ним конкуренцию. Несмотря даже на то, что ранее эта компания ни за что подобное не бралась и «Тихий холмик» — ее первый проект в ранее не изданной категории игр. Не могу сказать, что этот продукт полностью оправдал наши ожидания, но для первой попытки разработчика создать «свой» Resident Evil, при этом в достаточной степени отличный от вдохновителя, выглядит все это очень неплохо, хотя и не особо впечатляет. А уж тем более тех людей, которым и резидент не особенно и нравился. Потому как, согласитесь, интерактивные триллеры — жанр на любителя. К нему, чаще всего, либо относятся совершенно равнодушно, при этом отменяя все его положительные качества и уважительно относясь к фактическому основателю этого направления в играх, либо фанатеют до потери сознания. Иные люди готовы просиживать за ними ночами. Я даже знаю одного законченного писоковца, готового приобрести Dreamcast ради единственной игры — Resident Evil: Code Veronica. Вот так-то.

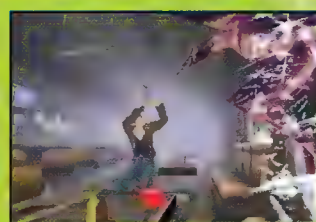
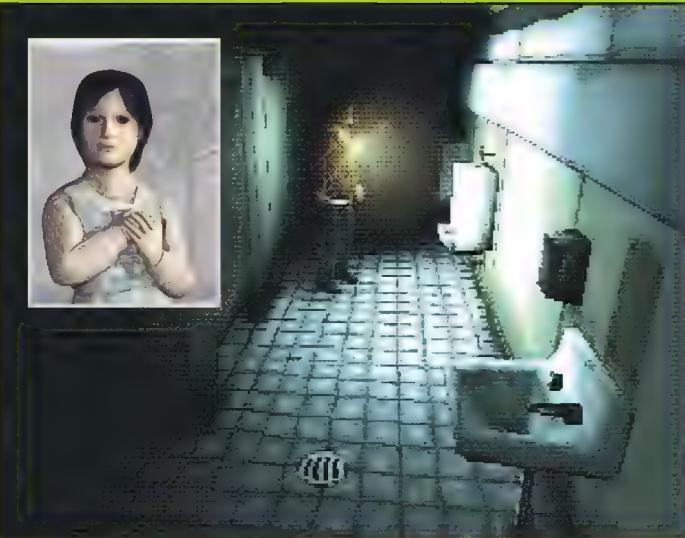
Один из главных плюсов **Silent Hill** — он способен вас немного напугать, продержаться в напряжении. Именно это в первую очередь и требуются от такого продукта. И уж только после этого смотрят на все остальное: сюжет, управление, графическое оформление, какие-то инновации (если есть).

Как вы, надеюсь, знаете, главным героем является человек по имени Гарри Мэйсон, волею судеб попавший в страшный, мрачный город под названием **Silent Hill**. В нем ему предстоит отыскать свою дочь Шерил, таинственно исчезнувшую из автомобиля отца после автомобильной аварии, в которую эта несчастная семья попала, проезжая по шоссе близ таинственного города. Вроде бы сюжет достаточно неплох, и у нас создается впечатление, что сейчас нас ждет действие, по напряжению близкое к хорошему хичкоковскому фильму. Но не все оказывается так хорошо, как нам сначала представлялось. Просто посмотрите



дальнейшее развитие сюжета. Гарри сломал голову бежит в город и замечает в царящем безраздельно тумане силуэт своей маленькой дочурки. Та совершенно игнорирует папашку и идет дальше в одном ей известном направлении. Мэйсон, естественно, бежит за ней, чтобы отвести обратно к машине. Но Шерил внезапно как будто испаряется. Стандартнейший, замечу, подход для создания атмосферы таинственности. По мнению Konami, игрок к этому времени должен аж изойти вопросами такого типа: «Почему она ведет себя как лунатик?», «Почему она ничего не видит и не слышит?», «Что это за туман?», «Где все люди?», «Какая выпила мой компот, пока я играл в **Silent Hill**?». И, несмотря на банальнейший для кинематографа метод, следует признать, что расчет разработчиков оказывается правильным. Действительно, становится любопытно, куда это пропало все население этого пугающего города и почему непрерывно сыплет снег, а меж домов постоянно висит густой туман. Последний, кстати, поначалу создает некоторую ауру необычности, висающую в атмосфере, за которую хочется разработчика малость похвалить. Но вот когда вы побродите еще немного времени по сему странному населенному пункту, он начнет вас уже немного раздражать. А по мере прохождения игры это раздражение потихоньку перерастет у вас в жгучую ненависть к этому гнуснейшему природному явлению.

Но ладно, следим за сюжетом дальше. Гарри находит следы дочурки и начинает топать строго по ним. В конце концов он приходит в мрачный переулок, залитый кровью. На заборе он обнаруживает труп с содранной кожей. Внезапно кто-то хватает его за ноги и утаскивает в неизвестном направлении. Очнется он только в какой-то задрюканной кафешке. Вероятно, монстр очень заботился о его здоровье, а потому потащил (за ноги, головой об асфальт) Мэйсона именно туда. Там ему предстоит познакомиться с еще одним персонажем игры — женщиной-полицейским, обладательницей скрипящих кожаных штанов. Она также насторожена отсутствием обитателей города, но в то же время к поискам главного героя не присоединяется, а, отдав пистолет, безоружная уходит разбираться в случившемся. Вы скажете, что звучит все это довольно глупо. Да, вы совершенно правы. А знаете, как позже Гарри установит, что его дочь находится в здании сайлентхиллской школы? Пробегая по улице, он найдет на дороге листки бумаги, на которых кто-то начиркал «школа!». Потом он не раз еще найдет такие бумажки, на которых будет начиркана куча всякого бреда, по которому наш несчастный отец и дальше продолжит выяснять нужную информацию. Вообще создается впечатление, что маленькая девочка, резво бегая по городу с ужасными монстрами, разбрасывает записки, как бы играя с папкой в «казаки-разбойники».

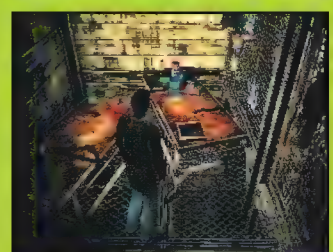
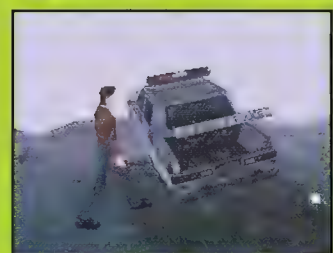


ки». Я не удивился бы, заметив на тротуаре стрелочки с указанным направлением преследования «разбойника». Изобретательность в последнее время очень сильно подводит Konami. Такой вот местами откровенно «ослабленный» сюжет рушит всю первоначально построенную атмосферу и лишает желания продолжать играть дальше.

К сожалению, это не единственный недостаток игры. Существуют некоторые проблемы и с реализацией управления. К примеру, находясь нос к носу с какой-то безшкурной собакой, я несколько раз безуспешно пытался ударить ее промеж глаз ножом. Повторюсь — я находился вплотную к монстру. Замочить же летающего туда-сюда чудака вообще очень и очень сложно. Я не идиот и, естественно, пробовал сделать это из пистолета. Прицел все равно как-то по-турецки сбивается, а монстру в это время продолжает все летать и летать, атакуя меня своими когтями. Пристрелить я его смог только находясь в помещении. Допускаю, что, возможно, руки у меня слегка кривые, и кто-то наверняка сможет подналовчиться и отстреливать гадов, прилагая меньше усилий. Да, но почему же в Resident Evil у меня таких проблем никогда не было?

Больше всего Konami, расхваливая тогда еще готовящийся к выходу продукт, гордилась внедренным в игровой процесс освещением и создающим все ту же мрачную атмосферу, о которой я уже достаточно много наговорил. Действительно, выглядит это очень мило и приятно и придает **Silent Hill** некоторое своеобразие, которым он, впрочем, и без того обладает. Представляете, вы идете по темной улице с лампой в руке и ее свет делает видимой лишь небольшой участок в общей темноте. И ты уже не знаешь (хотя и догадываешься), что ждет тебя за этим поворотом. Просто потрясающе. Да, не идеально, как нам бы хотелось, но достаточно красиво. А в роли дополнительного элемента «ужаса» просто прекрасно. Наверняка эта находка позже будет вновь использоваться в новых играх-триллерах.

Несмотря на приличное количество самых разнообразных гадостей, сказанных в адрес **Silent Hill** (за дело, разумеется),



эта игра заслуживает неплохого к себе отношения, так как в общем и целом хорошего в ней намного больше, чем плохого. Другое дело, что далеко не всем она сможет понравиться. И даже многие любители Resident Evil, не исключено, отвернутся от нее. Хотя бы просто потому, что капкомовская игра, при всех существующих отличиях, все же на порядок лучше.

ДОСТОИНСТВА

Мрачная атмосфера. Приличное графическое оформление и достаточно интересное внедрение освещения в игровой процесс.

НЕДОСТАТКИ

После Silent Hill вы возненавидите снег, туман и ободранных собак.

РЕЗЮМЕ

Неплохой ужастик для всех тех, кому нравился Resident Evil.

6.5

1.5 VIDEO
1 SOUND
1 INTERFACE
1 GAMEPLAY
1 ORIGINALITY
1 ADDITIONS

Heroes of Might and Magic III

Юрий ПОМОРЦЕВ
dreg@gameland.ru

ALCHEMISTS/АЛХИМИКИ

FAFNER

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Scholar, Basic Resistance |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Fafner увеличивает атаку и защиту всех Nagas и Naga Queens, которыми он командует, после достижения шестого уровня.

Биография



Говорят, что Fafner стал джинном около тысячелетия назад, найдя волшебную лампу и попросив сделать себя таким же могущественным как заточенный джинн. Желание было исполнено, и с тех пор Fafner служит лидерам Бракады.

IONA

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Scholar, Basic Intelligence |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Iona увеличивает атаку и защиту всех Genies и Master Genies, которыми она командует, после достижения пятого уровня.



Биография

Iona давно уже доказывает, что она более сильна в магии, чем ее окружение, а врожденное обаяние оберегает того, кто служит ей, от

страха ее собственной силы.

NEELA

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Scholar, Basic Armorer |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Neela получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Armorer.

Биография



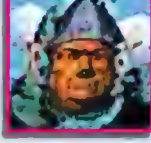
Neela — одна из сильнейших джиннов. Она способна противостоять даже самой сильной боли и не терять хладнокровия даже при серьезных ранениях. Чудесным образом стойкость к боли передается и войскам, которыми командует Neela.

PIQUEDRAM

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Mysticism, Basic Scouting |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Piquedram увеличивает атаку и защиту всех Stone и Obsidian Gargoyles, которыми он командует, после достижения второго уровня.



Биография

Piquedram провел много времени, изучая не драгоценные камни, поэтому нет ничего удивительного в том, что ему

удалось улучшить боевые способности обычных гаргулий.

JOSEPHINE

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Mysticism, Basic Sorcery |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Josephine увеличивает атаку и защиту всех Stone Golems и Iron Golems, которыми она командует, после достижения третьего уровня.

Биография



Josephine была первой, кто успешно оживил каменного голема. Созданный ею магический процесс был намного сложнее чем тот, который использовался для оживления гаргулий.

RISSA

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Mysticism, Basic Offense |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Rissa добавляет в королевский склад 1 ед. ртути каждый день.



Биография

Rissa была первым алхимиком, кто сумел осуществить превращение бесполезного мягкого металла в ртуть. В свободное от командования время Rissa экспериментирует с

другими материалами.

THANE

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Advanced Scholar |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Thane увеличивает атаку и защиту всех Genies и Master Genies, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

Биография



Никто не знает прошлого Thane. Известно лишь то, что он обучался алхимии в Бракаде на протяжении многих веков. Даже старейшины не могут вспомнить то время, когда бы Thane не был рядом.

TOROSAR

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Mysticism, Tactics |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Torosar увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография



Формально Torosar всю жизнь изучал алхимию, но душа его лежала к освоению премудростей военной науки. Поэтому часто он читал книги о тактике осады, нежели книги об алхимии.

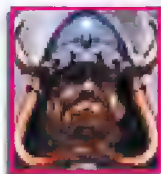
BARBARIANS/ВАРВАРЫ

CRAG HACK

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Advanced Offense |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Crag Hack получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Offense.



Биография

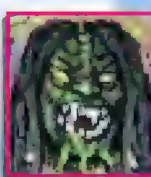
О военном искусстве Crag Hack в Энроде складывают легенды. Герой покинул родные земли и отправился в Эразию в поисках новой жизни.

GRETCHIN

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Гоблин |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Offense, Basic Pathfinding |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gretchin увеличивает атаку и защиту всех Goblins и Hobgoblins, которыми она командует, после достижения первого уровня.



Биография

Gretchin великолепный командир, и все, кто хоть раз был под ее командованием, скажут вам, что она как вторая мать, которая способна позаботиться о тебе.

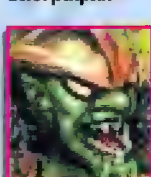
GURNISSON

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Гоблин |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Offense, Basic Artillery |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gurnisson увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография



Гоблины редко демонстрируют знание военной тактики и умение обращаться с боевыми машинами, однако, Gurnisson оказался весьма талантливым в баллистике, благодаря чему, обеспечил себе прекрасную военную карьеру.

JABARKAS

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Offense, Basic Archery |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Jabarkas увеличивает атаку и защиту всех Orcs и Orc Chieftains, которыми он командует, после достижения третьего уровня.

Биография



Будучи старшим сыном герцога Boragus, Jabarkas твердо знает, что придет день, когда он станет владыкой Кревлода. Как и его отец он полагает, что лучшим средством для достижения этой цели является планомерное завоевание.

KRELLION

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Offense, Basic Resistance |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Krellion увеличивает атаку и защиту всех Ogres и Ogre Magi, которыми она командует, после достижения четвертого уровня.

Биография



Krellion присоединилась к армии как боксер-профессионал и стала настолько известной, что ее поклонники требовали, чтобы она вела их в бой. Среди огров Krellion считается одним из лучших командиров.

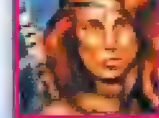
SHIVA

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Offense, Basic Scouting |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Shiva увеличивает атаку и защиту всех Rocs и Thunderbirds, которыми она командует, после достижения пятого уровня.

Биография



Shiva была самой молодой из шести дочерей в семье циркового дрессировщика. Она вскоре покинула свою

семью и присоединилась к армии Кревлода в качестве наемника.

TYRAXOR

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Гоблин |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Offense, Basic Tactics |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Tyraxor увеличивает атаку и защиту всех Wolf Riders и Raiders, которыми он командует, после достижения второго уровня.



Биография

Турахор был командующим отряда волчьих наездников. Он присоединился к героям Кревлода, после того как узнал о засадах врага на границе королевства.

YOG

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Offense, Basic Ballistics |
| Атака | 4 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Yog увеличивает атаку и защиту всех Cyclopes и

Cyclops Lords, которыми он командует, после достижения шестого уровня.

Биография

Yog учился много лет вместе с волшебниками Бракады, но его гораздо больше прельщало военное искусство. Герцог Кревлода разрешил ему принять военное командование, сочетая при этом как магические, так и военные знания.



BATTLE MAGES/БОЕВЫЕ МАГИ

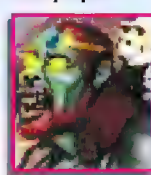
DESSA

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Logistics |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Dessa получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Logistics.

Биография



Около 15 лет назад деревня Dessa была полностью стерта с лица земли людьми-маро-дерами. Dessa был одним из шести детей, которым удалось выжить в этом пожарище. Все эти годы он вынашивает в своем сердце сладкую месть, мечтая воздать по заслугам людям, повинным в смерти его родни.

GIRD

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gird получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Sorcery.

Биография



Gird осваивала магическую науку у шамана в ее родном городе. Скорее всего, она бы никогда не покинула родных мест, но волшебники Кревлода похитили ее, когда набирали детей со способностями к магии.

GUNDULA

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Offense |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gundula получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Offense.



Биография

Gundula росла у приемного отца, не зная правды своего рождения. Когда выяснилось, что те, с кем она прожила всю жизнь, были лишь ее приемными родителями, Gundula поступила на службу в армию, надеясь снискать доблестную смерть в бою. Но судьба была благосклонна к ней, и из простого солдата она превратилась в уважаемого командира.

ORIS

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Oris получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.



Биография

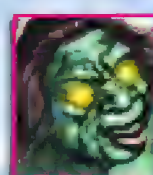
Oris никогда не была многообещающим магом, но ее способность на лету выучивать заклинания компенсировала ее не слишком высокие магические умения.

SAURUG

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Resistance |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Saurug добавляет в королевский склад 1 ед. магов каждый день.



Биография

Принято считать, что Saurug изучал давным-давно алхимию для того, чтобы сделать себя неслышанно богатым. Не смотря на то, что его постигла неудача в этом деле, его магические таланты поставили его на одну линейку с лучшими героями Кревлода.

TEREK

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Tactics |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Terek's специализируется на применении заклинания Haste, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем юнита (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Terek провел несколько лет как один из сильнейших магов в Кругу Солнца, частенько демонстрируя непосвященным зрителям, как он с легкостью швыряет в даль огромный каменный валун. Однажды он был посрамлен другим магом и выгнан из Круга. Но человек, который опозорил его, снисходительно предло-

жил ему службу в армии Кревлода, на что Terek ответил согласием.

VEY

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Огр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Leadership |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Vey увеличивает атаку и защиту всех Ogres и Ogre Magi, которыми он командует, после достижения четвертого уровня.



Биография

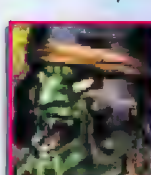
Будучи огром-магом, Vey неоднократно доказывал, что его способности командира на много выше, чем у других. Если бы Vey происходил из знатной семьи, то он был бы первым кандидатом на трон Кревлода.

ZUBIN

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Гоблин |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Artillery |
| Атака | 2 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Zubin специализируется на применении заклинания Precision, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Zubin был одним из вождей племени, которое сражалось против герцога Boragus. Когда война окончилась, Zubin предложил присоединить свои войска к армии Кревлода.

BEASTMASTERS/ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕРЕЙ

ALKIN

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Гнолл |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Offense |
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Alkin увеличивает атаку и защиту всех Gorgons и Mighty Gorgons, которыми он командует, после достижения пятого уровня.



Биография

Король Trallosk никогда не любил Alkin, но выделил ему отряд воинов в надежде на то, что гнолл погибнет в каком-нибудь сражении. Тем не менее этого не произошло, и Alkin проделал отличную военную карьеру, к большому неудовольствию короля.

BROGHILD

| | |
|------|--------------|
| Раса | Человек-ящер |
|------|--------------|

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Scouting |
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Broghild увеличивает атаку и защиту всех Wyverns и Wyvern Monarchs, которыми он командует, после достижения шестого уровня.



Биография

Дед Broghild был первым, кто сумел приручить диких вывернов для того, чтобы посылать на них скаутов. Секреты обращения с этими животными перешли сначала к отцу, а от отца и к самому Broghild.

BRON

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Resistance |

| | |
|-----------------|---|
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Bron увеличивает атаку и защиту всех Basilisks и Greater Basilisks, которыми он командует, после достижения четвертого уровня.



Биография

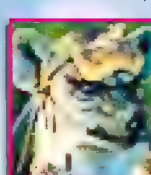
Bron обладает врожденным иммунитетом против окаменения василисков, что позволило ему узнать об этих созданиях гораздо больше, чем любому другому герою.

DRAGON

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Гнолл |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Leadership |
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Drakon увеличивает атаку и защиту всех Gnolls и Gnoll Marauders, которыми он командует, после достижения первого уровня.



Биография

Drakon был одним из лучших воинов своей деревни, а когда он пришел на службу к королю Tralossk, то слава гремела о нем на все окрестные земли. Ввиду его небывалого обаяния (по крайней мере, по сравнению с остальными гноллами), многие солдаты желают примкнуть к его отряду.

GERWULF

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Artillery |
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gerwulf увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография

Gerwulf принес первую баллисту в Таталию, захватив ее при осаде крепости варваров на границе Кревлода. Gerwulf после этого стал лучшим экспертом в баллистике на всем северо-западном побережье.

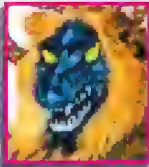
KORBAC

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек-ящер |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Armorer, Basic Pathfinding |
| Атака | 0 |
| Защита | 4 |

Магическая сила 1
Знания 1

Уникальная способность

Korbac увеличивает атаку и защиту всех Serpent и Dragon Flies, которыми он командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Korbac известен людям Эразии как «герой, который спас Xanthor». Правда это или нет, но Korbac не раз доказывал свою храбрость, находясь на службе Таталии.

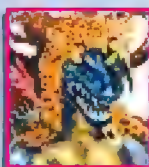
TAZAR

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Advanced Armorer |
| Атака | 0 |

Защита 4
Магическая сила 1
Знания 1

Уникальная способность

Tazar получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Armorer.

Биография

В течение 6 месяцев войны на границах с Кревлодом, Tazar проявил себя как великодушный воин. Однажды, он удерживал в течение 8 дней в плену превосходящие силы Кревлода, пока не прибыло подкрепление.

WYSTAN

| | |
|------|--------------|
| Раса | Человек-ящер |
| Пол | Мужской |

Начальные навыки Basic Armorer, Basic Archery

Атака 0
Защита 4
Магическая сила 1
Знания 1

Уникальная способность

Wystan увеличивает атаку и защиту всех Lizardmen и Lizard Warriors, которыми он командует, после достижения второго уровня.

Биография

Wystan, женатый на старшей дочери короля Tralossk, является первым претендентом на трон Таталии. Пока он служит верой и правдой королю, выжидая удобного случая убить его, чтобы занять трон.

CLERICS/КЛЕРИКИ**ADELA**

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Diplomacy |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Adela специализируется на применении заклинания Bless, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

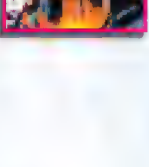
Adela всегда оттачивала свои магические умения для того, чтобы использовать их в сражениях. Если она не могла убедить командира избежать сражения, то, по крайней мере, благословляла всех солдат. Сейчас она командует гарнизоном Уайтстоун.

ADELAIDE

| | |
|------------------|-----------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Advanced Wisdom |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Adelaide специализируется на применении заклинания Frost Ring, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

Будучи ребенком, Adelaide попала в бурю на корабле, и

вместе с обломками, чуть живая была выброшена на землю снежных эльфов. Там она провела 12 лет, обучаясь премудростям эльфийской магии, после чего вернулась на родные земли Эразии.

CUTHBERT

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Estates |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Cuthbert специализируется на применении заклинания Weakness, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография
Еще в далекой юности Cuthbert экспериментировал с черной магией, что привело к смерти его жены. С огромным трудом, пережив эту трагедию, Cuthbert навсегда завязал с темным колдовством и обратился к светлым силам.

CAITLIN

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |



Уникальная способность
Caitlin приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография

Поговаривают, что до принятия на службу Caitlin обща-

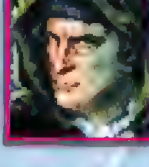
лась со злыми духами, но, не смотря на эти темные слухи, пожертвования в церковь Caitlin самые высокие во всех окрестных землях.

INGHAM

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Mysticism |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Ingham увеличивает атаку и защиту всех Monks и Zealots, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Ingham провел свою жизнь в благопристойном монастыре. Когда земли Эразии содрогнулись от атак кригенов, он и его верные монахи немедленно примкнули к войскам королевы.

LOYNIS

| | |
|------------------|------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Learning |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Loynis специализируется на применении заклинания Prayer, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

Loynis всегда веровал в то, что

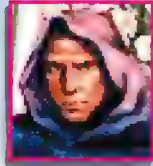
светлая магия может предотвратить кровопролитие. Ныне Loynis является весьма перспективным, хотя и необычным командиром.

RION

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic First Aid |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Rion получает 5% бонус за каждый уровень в скилле First Aid.



Биография
Rion долго работал как полевой медик. Но, однажды, когда командир был убит в бою с ордами кригенов, он принял на себя командование и сумел удержать противника

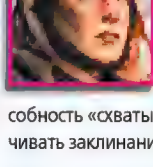
до прибытия подкрепления. После этого случая под командование Rion был вверен спасенный гарнизон.

SANYA

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Sanya получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.



Биография
Sanya с детства быстрее осваивала магическую науку, нежели ее сверстники. Ее способность «схватывать не лету» позволяет ей вызывать заклинания, применяемые врагом.

DEATH KNIGHTS/РЫЦАРИ СМЕРТИ**CHARNA**

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Tactics |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Charna увеличивает атаку и защиту всех Wights и Wraiths, которыми она командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Charna поддалась искушению познать секреты темной магии. Хотя ее магические спо-

собности никогда не сравнятся со способностями истинного Некроманта, она представляет собой гораздо больше, чем обычный воин.

CLAVIUS

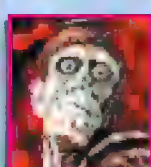
| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Offense |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Clavius приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография

Семья Clavius принадлежала к правлению Дей-



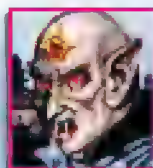
джда, владея большими участками территории и обладая немалой властью. Будучи старшим сыном, Clavius был направлен на военную службу, таков был обычай на протяжении веков. Он служил охотно и с готовностью.

GALTHRAN

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Вампир |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Armorer |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Galthran увеличивает атаку и защиту всех Skeletons и Skeleton Warriors, которыми он командует, после достижения первого уровня.



Биография
Все свои годы Galthran посвящал новым методам создания и командования скелетами, что дало ему существенное преимущество в бою.

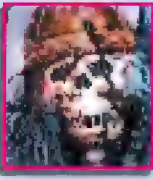
ISRA

| | |
|------------------|---------------------|
| Раса | Лич |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Advanced Necromancy |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |

Знания 1

Уникальная способность

Isra получает 5% бонус за каждый уровень в скиле Necromancy.



Биография

Isra не является сильнейшим волшебником в Дейджа, но армии, которые она возглавляет, всегда содержат большее количество скелетов, по сравнению с другими.

MOANDOR

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Лич |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Necromancy, Basic Learning |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Moandor увеличивает атаку и защиту всех Liches и Power Liches, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Moandor не потерял свою харизму даже после



того, как превратился в лича. Находящиеся в его подчинении личи сражаются наиболее эффективно, чем под командованием какого-либо другого героя.

TAMIKA

| | |
|------------------|-------------------------|
| Раса | Вампир |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Necromancy, Basic |
| Offense | |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Tamika увеличивает атаку и защиту всех Black Knights и Dread Knights, которыми она командует, после достижения шестого уровня.

Биография

Высокий уровень боевых характеристик Tamika быстро нашел ей место в ордах Дейджа. Именно Tamika трени-



ровала черных рыцарей, которые подчиняются ей с особым рвением.

STRAKER

| | |
|------------------|-------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Necromancy, Basic |
| Resistance | |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Straker увеличивает атаку и защиту всех Walking Dead и Zombies, которыми он командует, после достижения второго уровня.

Биография

Straker выбрал темный путь некромансии, но вскоре обнаружил, что его боевые способности многократно превышают магические. Он служит сейчас в армии нежити Дейджа, надеясь, что придет день, когда он присоединится к гильдии Некромантов.



DEMONIACS/ДЕМОНЫ

RASHKA

| | |
|------------------|----------------------|
| Раса | Эфрит |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Scholar, Basic |
| Wisdom | |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Rashka увеличивает атаку и защиту всех Efreet и Efreet Sultans, которыми он командует, после достижения шестого уровня.

Биография



Rashka - один из наиболее сильных и страшных эфритов. Его командование заключается в удерживании в постоянном страхе своих подчиненных. До сих пор этот метод работал безотказно.

CALH

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Archery, Basic Scouting |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Calh увеличивает атаку и защиту всех Gogs и Magogs, которыми он командует, после достижения второго уровня.

Биография



Calh был близок с Marius в течение нескольких лет, но вскоре он осознал, что единственным ее желанием является полное уничтожение дендроидов. Их пути разошлись, и в оди-

ночку Calh сумел сделать отличную военную карьеру.

FIONA

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Advance Scouting |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Fiona увеличивает атаку и защиту всех Hell Hounds и Cerberi, которыми она командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Fiona была дрессировщиком в цирке до нашествия сил зла. Она быстро сумела попасть в армию тьмы, приручив несколько необузданных адских гончих.



IGNATIUS

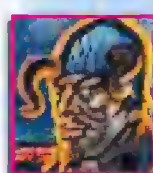
| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Tactics, Basic Resistance |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ignatius увеличивает атаку и защиту всех Imps и Familiars, которыми он командует, после достижения первого уровня.

Биография

Когда демоны ворвались в Эразию, Ignatius решил, что единственным путем сохранения его жизни является присоединение к их силам. Он беспрестанно служит демонам, живя со страхом в сердце, что когда-нибудь



его услуги перестанут быть нужными.

MARIUS

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Advanced Armorer |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Marius увеличивает атаку и защиту всех Demons и Horned Demons, которыми командует, после достижения четвертого уровня.

Биография

Marius была подружкой Calh на протяжении нескольких лет. Они расстались, когда Marius поняла, что ее дружок не разделяет «генеральный план» уничтожения отвратительных, добрых обитателей леса.



NYMUS

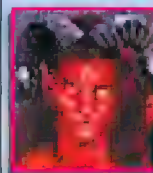
| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Advanced Offense |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Nymus увеличивает атаку и защиту всех Pit Fiends и Pit Lords, которыми она командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Nymus занималась тренировкой адских созданий в глубоких ямах. Ее великолепные навыки боя быстро привели Эзофа к победе, но сговор между криганами и подземными сюзеренами свели на нет победоносную



VOKIAL

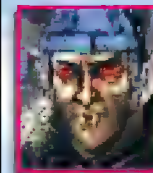
| | |
|------------------|-------------------------|
| Раса | Вампир |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Necromancy, Basic |
| Artillery | |
| Атака | 1 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Vokial увеличивает атаку и защиту всех Vampires и Vampire Lords, которыми он командует, после достижения четвертого уровня.

Биография

Около четырех веков назад Vokial правил своим собственным королевством, но день ото дня романтика правления сменялась бесконечным грузом забот. Он готов отдать все, чтобы вернуть жизнь полную приключений. Немаловажно, что Vokial является одним из самых старых вампиров.



PYRE

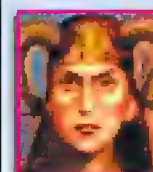
| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Logistics, Basic Artillery |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Pyre увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография

Никто не знает настоящего имени Pyre, но поговаривают, что она была членом культа, который занимался истреблением нечеловеческого населения Эрази. Только ей известны мотивы ее присоединения к армии демонов.



OCTAVIA

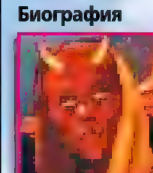
| | |
|------------------|------------------------------|
| Раса | Эфрит |
| Пол | Женский |
| Начальные скиллы | Basic Scholar, Basic Offense |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Octavia приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография

Говорят, что Octavia может утащить золото из под носа спящего дракона, но все те богатства, что у нее есть, она немедленно растрчивает на удовлетворение своих прихотей и капризов.



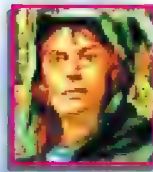
DRUIDS/ДРУИДЫ

AERIS

| | |
|------------------|------------------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Wisdom, Basic Scouting |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Aeris увеличивает атаку и защиту всех Pegasi и Silver Pegasi, которыми он командует, после достижения четвертого уровня.



Биография

Aeris - один из лучших приручителей животных среди эльфов. Он нашел идеальные пары между эльфами и пегасами.

ALAGAR

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 0 |

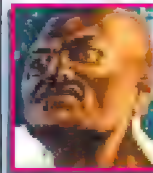
| | |
|-----------------|---|
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Alagar специализируется на применении заклинания Ice Bolt, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

Поговаривают, что Alagar жил



одно время со снежными эльфами, от которых перенял секреты магического обращения со льдом. Он служит силам добра на протяжении многих лет, задолго до вторжения криганов.

ULAND

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Гном |
| Пол | Мужской |
| Начальные скиллы | Advanced Wisdom, Basic Ballistics |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Uland специализируется на применении заклинания Cure, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

**Биография**

Uland провел всю свою жизнь как полевой целитель, лишь во второй половине жизни, пройдя путь друида. Обретя новые возможности, Uland стал великолепным командиром.

CORONIUS

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Scholar |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Coronus специализируется на применении заклинания Slayer, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

юнит, тем сильнее эффект).

Биография

Coronus обучался в университете Эразии лишь один семестр. Придя к выводу, что обещанная польза от обучения была слишком завышена, он покинул Эразию и отправился к эльфам, где стал обучаться премудростям друидов.

ELLESHAR

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Elleshar получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Intelligence.

**Биография**

Elleshar был лучшим студентом магической школы. Если он не утратит своего рвения к учению в ближайшие несколько лет, то ему посчастливится стать самым молодым друидом, принятым в круг старейшин.

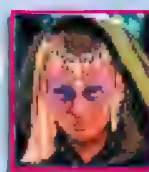
GEM

| | |
|------|---------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic First Aid |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Gem получает 5% бонус за каждый уровень в скилле First Aid.

Биография

Gem была одной из величайших волшебниц Энрота и служила королю Роланду в период Великой войны. По ее окончании Gem покинула Эразию, найдя новое пристанище в стране эльфов.

MALCOM

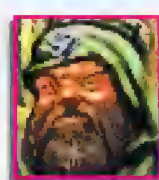
| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Гном |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Malcom получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.

Биография

Malcom - один из немногих гномов, кто обладает



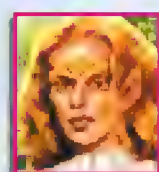
врожденными способностями к магии. Он способен выучить новое заклинание, просто наблюдая за тем, кто его применяет. Malcom был быстро нанят в эльфийскую армию, как только на землю пришли слуги Эзофала.

MELODIA

| | |
|------------------|--------------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Luck |
| Атака | 0 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Melodia специализируется на применении заклинания Fortune, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

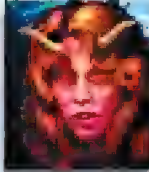
Melodia не является лучшим друидом в стране эльфов. Но зато она по праву считается счастливницей. Со своей невероятной удачливостью она выигрывала даже самые безнадежные сражения.

HERETICS/ЕРЕТИКИ**ASH**

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ash специализируется на применении заклинания Bloodlust, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

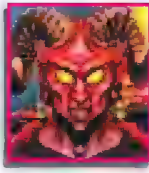
Ash получила свое прозвище в одной из самых первых атак на Эразию. Ее войска умудрились захватить несколько десятков эльфов и гномов в большом лесном форте, который она выжгла заклинанием с такой силой, что в небо поднялось лишь облако пыли.

AXIS

| | |
|------------------|-------------------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Mysticism |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Axis получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Mysticism.

**Биография**

Axis продемонстрировал способности к магии в очень юном возрасте. Это был редкий случай, так как обычно демоны не занимаются тем,

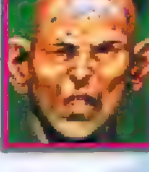
что дается с трудом.

AYDEN

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ayden получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Intelligence.

**Биография**

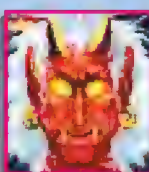
Ayden до начала войны был шаманом. Когда темные силы захватили его родные земли, он немедленно предложил криганам свои услуги.

CALID

| | |
|------------------|------------------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Learning |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Calid добавляет в королевский склад 1 ед. серы каждый день.

Биография

Calid обладает необычной и очень полезной способностью обнаруживать скрытые месторождения серы. Подземные созерены используют ее для сбора серы, необходимой драконам.

OLEMA

| | |
|------|---------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Ballistics |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Olema специализируется на применении заклинания Weakness, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

**Биография**

Olema провела всю свою жизнь в Эзофале, и, когда пришли силы тьмы, она предложила свои услуги в качестве проводника и следопыта.

XYRON

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Эфрит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Scholar |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Xyron специализируется на применении заклинания Inferno, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

**Биография**

Xyron похож на огонь больше, чем любой другой эфрит. Он получает неслыханное наслаждение от всего того, что связано с огнем или лавой.

XARFAX

| | |
|------|---------|
| Раса | Человек |
|------|---------|

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Leadership |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Xarfax специализируется на применении заклинания Fireball, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

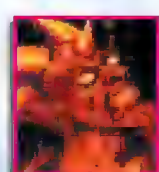
Давным-давно Xarfax служил в армии Эразии, пока не был захвачен в плен криганами. Криганы, увидев его мощный магический потенциал, сумели превратить Xarfax в послушное оружие уничтожения.

ZYDAR

| | |
|------------------|-----------------------------|
| Раса | Демон |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 1 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Zydar получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Sorcery.

Биография

Zydar предпочитает совершенствоваться в магических науках, нежели в военном искусстве. Он еще не стал величайшим магом, но его волшебные способности гораздо выше, нежели у остальных демонов.

KNIGHTS/РЫЦАРИ**EDRIC**

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Armorer |

| | |
|------------------------|---|
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |
| Уникальная способность | |



Edric увеличивает атаку и защиту всех Griffins и Royal Griffins, которыми он командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Отец Edric был первым человеком, кто сумел приручить диких грифффинов. Сейчас Edric продолжает дело своего отца, тренируя для королевской армии самых сильных боевых птиц.

ORRIN

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Archery |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Orrin получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Archery.

Биография



Orrin занимался военной подготовкой с лучшими специалистами по ведению осады. Под его талантливым командованием любые стрелки начинают бить без промаха даже через преграды.

SYLVIA

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Navigation |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Sylvia получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Navigation.



Биография

Sylvia провела несколько лет вместе с пиратами, но вскоре убедилась, что эта жизнь не для нее. Раз и навсегда порвав с прошлым, она вступила в ко-

ролевские войска и теперь патрулирует побережье, охотясь на пиратов.

LORD HAART

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Estates |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Lord Haart получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Estates.

Биография



Злые языки клеветают, что Lord Haart был связан с культом некромантов. На самом деле сомневаться в его верности наследникам престола нет оснований, ведь он сражался бок о бок с Roland Ironfist во всех битвах.

VALESKA

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Archery |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Valeska увеличивает атаку и защиту всех Archers и Marksmen, которыми она командует, после достижения второго уровня.

Биография



Valeska стала известна как великодушный стрелок еще в те времена, когда она служила в армии Эразии. Теперь она не только командует крупными войсками, но и тренирует в индивидуальном порядке ар-

балетчиков.

CHRISTIAN

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Tactics |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Christian увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография



Christian был странствующим рыцарем, он исколесил самые отдаленные уголки королевства Энрот, прежде чем окончательно принял решение присягнуть на верность Его Величеству. Не смотря на то, что он глубоко в душе романтик и мечтатель, его боевая тактика наводит страх по всему миру.

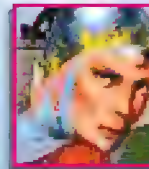
SORSHA

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Offense |
| Атака | 2 |

| | |
|-----------------|---|
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Sorsha увеличивает атаку и защиту всех Swordsmen и Crusaders, которыми она командует, после достижения четвертого уровня.



Биография

Следуя примеру королевы Катерины, Sorsha присоединилась к королевским войскам. Она быстро добилась значительных успехов в технике владения мечом.

TYRIS

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Tactics |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Tyris увеличивает атаку и защиту всех Cavaliers и Champions, которыми она командует, после достижения шестого уровня.

Биография



Tyris быстро получила ранг Кавалериста, не только за ее выдающуюся способность приручать лошадей, но и за ее «шестое чувство» при ведении боевых действий кавалерией. Но кроме этого, девушка до сих пор участвует в конных рыцарских турнирах.

NECROMANCERS/НЕКРОМАНСЕРЫ

AISLINN

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Вампир |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Wisdom |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Aislinn специализируется на применении заклинания Meteor Shower, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Aislinn всегда предпочитала твердую землю далеким небесам. Многие верят, что она способна высасывать жизнь из почвы лишь одним своим прикосновением.

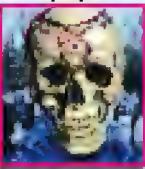
NAGASH

| | |
|------------------|---|
| Раса | Лич |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Intelligence |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Nagash приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография



Nagash был могущественным волшебником до того, как принес сам себя в жертву «вечной жизни» и стал личем. Он владеет обширными землями, хотя большинство из них лежат на опустошенной территории Дейджа.

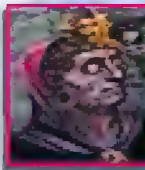
NIMBUS

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Eagle Eye |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Nimbus получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.

Биография



Когда Nimbus был маленьким ребенком, у него была собака, которая, отжив свой век, однажды умерла. Nimbus случайно обнаружил, что принесение в жертву птички или другого животного способно воскресить его пса. Каждый раз, когда собака умирала, Nimbus воскрешал ее. Ребенок не понимал, что своими опытами он начал постигать основы некромансии.

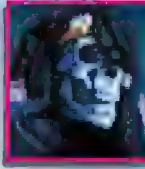
SANDRO

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Лич |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Sorcery |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Sandro получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Sorcery.

Биография



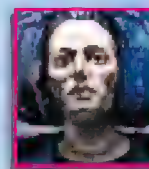
Sandro впервые изучал некромансию у великого волшебника, а позже лича Ethric. Sandro побывал в каждом уголке Энрота и Эразии и ныне служит предводителю некромантов Дейджа.

SEPTIENNA

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Scholar |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Septienna специализируется на применении заклинания Death Ripple, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Особенность магии Septienna в том, что она высасывает из своих жертв гораздо больше энергии, чем требуется для ее господина. Поговаривают, что она сохраняет избыточную энергию для самой себя. Возможно в этом есть доля правды, так как это объясняет то, что Septienna не выглядит на свои года.

THANT

| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Раса | Вампир |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Mysticism |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Thant специализируется на применении заклинания Animate Dead, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография



Никто не знает как долго живет Thant. Говорят, что он сражался за Эразию еще во

времена Лесной войны и стал жертвой вампира во время ночного похода на Финаксию.

VIDOMINA

| | |
|------------------|---------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Advanced Necromancy |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Vidomina получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Necromancy.



Биография

В юности Vidomina была много обещающим ахимиком. Но достаточно скоро она покинула Бракаду, когда обнаружила, что способна применять свои умения не только к мертвой материи, но и вновь приносить жизнь некогда жившим существам.

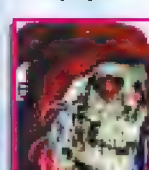
XSI

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Лич |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Necromancy, Basic Learning |
| Атака | 1 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Xsi специализируется на применении заклинания, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография



Xsi была одной из тех женщин, кого выбрали для того, чтобы превратить в лича. Выбор пал на Xsi не случайно, так как она обладала уникальной способностью переносить любое физическое воздействие.

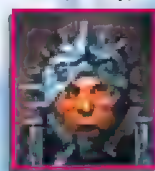
OVERLORDS/СЮЗЕРЕНЫ

AJIT

| | |
|------------------|---------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Resistance |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ajit увеличивает атаку и защиту всех Beholders и Evil Eyes, которыми он командует, после достижения первого уровня.

**Биография**

Ajit внимательно изучал работы Agar, который по неосторожности создал бехолдеров и злые ока. Учтя ошибки предшественника, Ajit научился управлять ими и использовать в сражениях.

ARLACH

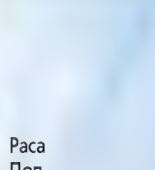
| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Троглодит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Offense, Basic Artillery |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Arlach увеличивает атаку и защиту баллисты, после достижения четвертого уровня.

Биография

Arlach - один из нескольких троглодитов, кому действительно доверяют вести в бой армии Нигхона. Arlach не раз демонстрировал великолепное владение баллистой, с помощью которой он превращал в прах вражеские фортификации.



CLANCY

| | |
|------------------|--|
| Раса | Гном |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Resistance, Basic Pathfinding |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Clancy увеличивает атаку и защиту всех Unicorns и War Unicorns, которыми он командует, после достижения шестого уровня.

**Биография**

Совершенно случайно было обнаружено, что Clancy может общаться с единорогами. Эта уникальная способность позволила ему без труда вступить в элитные королевские войска.

IVOR

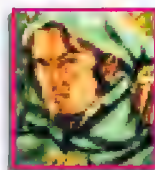
| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Archery, Basic Offense |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ivor увеличивает атаку и защиту всех Wood Elves и Grand Elves, которыми он командует, после достижения третьего уровня.

Биография

Ivor - эльф знатного происхождения, но всю свою жизнь он провел не в роскошных хорамах, а в постоянных скитаниях, предпочитая нападать на врага, нежели ждать атаки со стороны противника. Такая военная дерзость до сих

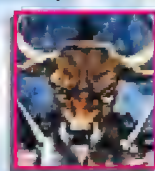


DACE

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Минотавр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Tactics, Basic Offense |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Dace увеличивает атаку и защиту всех Minotaurs и Minotaur Kings, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

**Биография**

Dace был рожден в воинском клане. Он обучался мастерству сражения от учителей, которые казалось были старше самого времени. Он обладает отличной способностью к лидерству, особенно когда командует другими минотаврами.

DAMACON

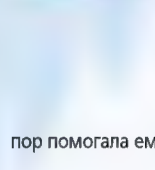
| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Троглодит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Advanced Offense |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Damacon приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография

Damacon никогда не считался сильным воином даже среди других троглодитов. Зато он может без труда найти золотые месторождения, становясь неплохим источником дохода.



GUNNAR

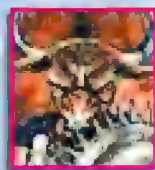
| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Минотавр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Tactics, Basic Logistics |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Gunnar получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Logistics.

Биография

Первоначально Gunnar служил скаутом, затем стал личным телохранителем наиболее знатных подземных сюзеренов. Вскоре ему поручили командование гарнизоном на одной из границ Нигхона. Недостаток разума этот громила компенсирует гипертрофированно развитыми инстинктами.



LORELEI

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Scouting |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Lorelei увеличивает атаку и защиту всех Harpies и Harpy Hags, которыми она командует, после достижения второго уровня.

Биография

Будучи ребенком Lorelei ушла далеко от своего дома и затерялась в бесконечной цепочке подземных ходов. Девчушку нашли и забрали с собой гарпии. С тех пор Lorelei служит подземным сюзеренам,



не помня ничего из своего прошлого.

SHAKTI

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Троглодит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Offense, Basic Tactics |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Shakti увеличивает атаку и защиту всех Troglodytes и Infernal Troglodytes, которыми он командует, после достижения первого уровня.

**Биография**

Безглазый Shakti обладает прекрасными знаниями в области военной тактики. Под его командованием орды троглодитов вселяют страх в сердца врагов, особенно в военных туннелях.

SYNCA

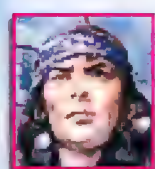
| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Scholar |
| Атака | 2 |
| Защита | 2 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Synca увеличивает атаку и защиту всех Manticores и Scorpicores, которыми она командует, после достижения шестого уровня.

Биография

Synca родилась на поверхности земли, но волею судеб ей приходится служить подземным сюзеренам. Хотя она и верна своим повелителям, в глубине души Synca мечтает жить на поверхности, а не в промозглых узких пещерах Нигхона.



RANGERS/РЭЙНДЖЕРЫ

пор помогала ему уйти от смерти.

JENOVA

| | |
|------------------|------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Advanced Archery |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Jenova приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.

Биография

Доброе и отзывчивое сердце девушки сделало ее известной во всех уголках Эразии. Чары всегда помогают ей остаться в выгоде в любом начинании.



KYRRE

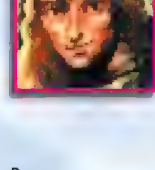
| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Эльф |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Archery, Basic Logistics |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Kyrre получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Logistics.

Биография

Kyrre служила скаутом на заре войны с криганами. Ее способность двигаться и ориентироваться в самых непроходимых дебрях делает Kyrre незаменимым бойцом.



MERHALA

Раса Человек

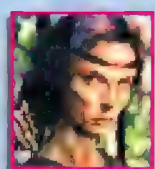
| | |
|------------------|------------------------------------|
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Armorer |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Merphala получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Armorer.

Биография

Во время обучения в королевской армии Merphala проявила себя как талантливого тактика при ведении сражений на труднопроходимой территории. Ее способности вновь потребовались несколько лет назад для защиты земель Эразии.



RYLAND

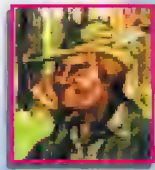
| | |
|------------------|--------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Leadership, Basic Diplomacy |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ryland увеличивает атаку и защиту всех Dendroid Guards и Soldiers, которыми он командует, после достижения пятого уровня.

Биография

Ryland первый и на данный момент единственный человек, который был принят Эльфийским Кругом Старейшин. Шутят, что некогда Ryland был эльфом, а после смерти он возродился в человеческом обличье.



THORGRIM

| | |
|------------------|------------------------------|
| Раса | Гном |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Advanced Magic Resistance |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Thorgrim получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Resistance.

**Биография**

Ребенком Thorgrim был найден на севере эльфийских лесов. Он стал известен за счет своей уникальной способности сопротивляться магии любого вида.

UFRETIN

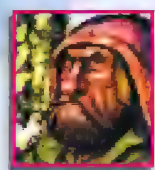
| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Гном |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Resistance, Basic Luck |
| Атака | 1 |
| Защита | 3 |
| Магическая сила | 1 |
| Знания | 1 |

Уникальная способность

Ufretin увеличивает атаку и защиту всех Dwarves и Battle Dwarves, которыми он командует, после достижения второго уровня.

Биография

Хотя обычно гномы не становятся рейнджерами, Ufretin стал одним из них по праву. Для всех гномов, обитающих на поверхности, он стал настоящим божеством, благодаря выдающимся способностям лидера.



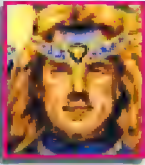
WARLOCKS/КОЛДУНЫ

ALAMAR

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Scholar |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Alamar специализируется на применении заклинания Resurrection, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Alamar служил Арчибальду во времена Великой войны. После поражения своего господина Alamar сбежал в Нигхон, где служит ныне подземным сюзеренам.

DARKSTORN

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Минотавр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Learning |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Darkstorn специализируется на применении заклинания Stone Skin, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Darkstorn бросал вызовы всем воинам Нигхона, при этом незаметно используя магию для легкой победы в сражении. Уверившись в своей силе, Darkstorn продолжает бросать

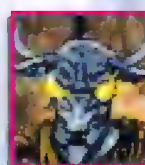
вызовы, но пока не нашлось еще смельчака, который бы их принял.

DEEMER

| | |
|------------------|------------------------------------|
| Раса | Минотавр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Advanced Scouting |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Deemer специализируется на применении заклинания Meteor Shower, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Будучи несовершеннолетним ребенком, Deemer чуть было не убил себя и окружающих неожиданным всплеском магической энергии. С тех пор Deemer учился контролировать внутреннюю силу, давая ей волю только в сражениях.

GEON

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Троглодит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Geon получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.

Биография

Большинство магических способностей Geon появились благодаря его умению

читать мысли волшебников. В большинстве случаев он способен мгновенно выучить заклинания противника.

JAEGAR

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Троглодит |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Mysticism |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Jaegar получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Mysticism.



Биография

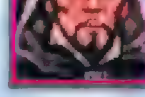
Редко можно встретить троглодитов-колдунов, но Jaegar относится именно к этому типу. Свои успехи в магии он объясняет ежедневной медитацией.

JEDDITE

| | |
|------------------|-----------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Advanced Wisdom |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Jeddite специализируется на применении заклинания Animate Dead, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Ходят слухи, что Jeddite видел лицо Zenofex, но против этого говорит то, что Jeddite

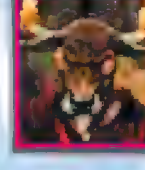
до сих пор жив. Сам Jeddite никогда не подтверждал, но и не опровергал эти рассказы.

MALEKITH

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Минотавр |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Malekith получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Sorcery.



Биография

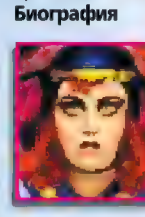
Обычно минотавры лишь отличные воины, но Malekith при этом еще и достаточно сильный колдун, что делает его одним из самых сильных героев в округе.

SEPHINROTH

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 3 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Sephinroth добавляет в королевский склад 1 ед. кристаллов каждый день.



Биография

Sephinroth несет в своем сердце ненависть к тому, кто занимает трон в Эразии, мечтая однажды единолично прийти к власти. Следует заметить, что Sephinroth единственная женщина в гильдии Колдунов.

WITCHES/ВЕДЬМЫ

ANDRA

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Andra получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Intelligence.



Биография

Прежде чем король Tralossk позволил Andra возглавить свои армии, он устроил ей серию испытаний, дабы проверить ее знания. Она с успехом выдержала тесты, и королю ничего не оставалось, как принять ее на службу.

MERIST

| | |
|------------------|---------------------------------|
| Раса | Гнолл |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Learning |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Merist специализируется на применении заклинания Stone Skin, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Merist долгое время была обычным лекарем своей деревни. Но вскоре она обнаружила, что ее магические способности позволяют

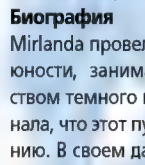
гораздо большее, чем простое лечение людей.

MIRLANDA

| | |
|------------------|-----------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Advanced Wisdom |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Mirlanda специализируется на применении заклинания Weakness, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Mirlanda провела много времени в эпоху своей юности, занимаясь экспериментами с искусством темного колдовства. Но она быстро осознала, что этот путь приведет ее к самоуничтожению. В своем дальнейшем обучении она всегда шла по линии между добром и злом.

ROSIC

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Гнолл |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Mysticism |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Rosic получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Mysticism.

Биография

Когда Rosic была ребенком, она подхватила смертельно

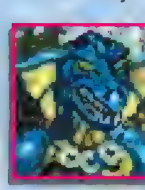
опасную лихорадку. Старейшины были уверены, что дите обречено на смерть. Тем не менее Rosic выжила и после выздоровления открыла у себя магические способности.

STYG

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Человек-ящер |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Styg получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Sorcery.



Биография

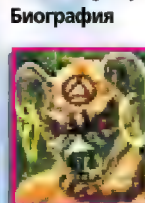
Одиннадцатая дочь короля Таталии - Styg - обратилась к волшебству, когда ей стало ясно, что она никогда не доберется до трона, имея впереди десять других претенденток.

TIVA

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Гнолл |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Tiva получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.



Биография

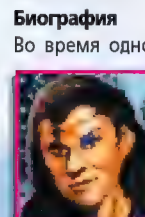
Tiva стала героем, постоянно изнуряя себя обучением и самоутверждаясь в искусстве волшебства. Она схватывала магическую науку гораздо быстрее, чем ее сверстники и добилась немалого успеха в жизни.

VERDISH

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic First Aid |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Verdish получает 5% бонус за каждый уровень в скилле First Aid.



Биография

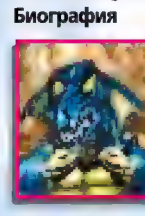
Во время одного из набегов орд подземных создателей на родные земли Verdish, она была смертельно ранена. К счастью, девушка оказалась непревзойденным лекарем и сумела с помощью магии затянуть смертельные раны, полученные в сражении.

VOY

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Человек-ящер |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Navigation |
| Атака | 0 |
| Защита | 1 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 2 |

Уникальная способность

Voy получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Navigation.



Биография

Voy называют «волшебницей ветров», и очень часто ее называют командиры кораблей для того, чтобы во время плавания им дул попутный ветер. Она предпочитает соленый воздух океанов смраду болот, на которых она родилась.

WIZARDS/ВОЛШЕБНИКИ

AINE

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Scholar |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Aine приносит в королевскую казну 350 золотых каждый день.



Биография

Aine жила в Бракаде дольше, чем кто-либо может вспомнить. Поговаривают, что она является одним из самых богатых героев на этой земле, но при этом у нее все равно есть постоянная потребность собирать крупные суммы денег и прятать их в укромных местах.

ASTRAL

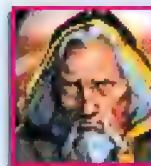
| | |
|------------------|-----------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Advanced Wisdom |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Astral специализируется на применении заклинания Hupnotize, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография

Astral прибыл в Эразию около 10 лет назад и практически сразу был принят в гильдию алхимиков Бракады. Он настолько усовершенствовал свою магическую силу в стенах гильдии, что шутники стали объяснять это каким-то новым видом чудодейственной магии.



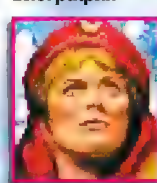
CYRA

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Diplomacy |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Cyra специализируется на применении заклинания Haste, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография



Cyra в юности изучала магию для того, чтобы с помощью заклинаний влюблять в себя мужчин. Существенно преуспев в этом деле, девушка открыла у себя недюжие магические таланты, которые ныне она использует для более

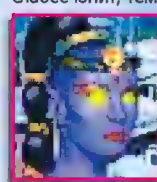
серьезных дел.

DAREMYTH

| | |
|------------------|-------------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Intelligence |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Daremyth специализируется на применении заклинания Fortune, которое она использует тем более эффективно, чем больше разница между ее уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).



Биография

Daremyth должна быть мертва уже много столетий назад. Ее опасные эксперименты и магические поиски для многих оканчивались смертью, но Daremyth загадочным

образом всегда выходила без царапины.

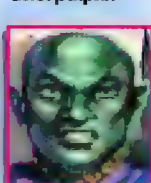
HALON

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Mysticism |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Halon получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Mysticism.

Биография



Halon - хорошо известный герой в землях королевства Энрот. Но после окончания Великой войны жизнь показалась ему настолько скучной, что он отправился в странствия на неопределенный срок. Halon недавно присоединился к армии Бракады, надеясь, что это принесет хоть какое-то разнообразие в его жизнь.

SERENA

| | |
|------------------|----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Женский |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Eagle Eye |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Serena получает 5% бонус за каждый уровень в скилле Eagle Eye.

Биография



Когда Serena в первый раз неумышленно применила заклинание, то она едва не убила саму себя. Она высвободила так много магической энергии, что живший в соседнем городе волшебник почувствовал этот всплеск. Он немедленно спас от смерти девушку и принес ее в гильдию волшебников для того, чтобы научить с большей пользой при-

менять ее способности.

SOLMYR

| | |
|------------------|--------------------------------|
| Раса | Джинн |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Sorcery |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Solmyr специализируется на применении заклинания Chain Lightning, которое он использует тем более эффективно, чем больше разница между его уровнем и уровнем атакуемого создания (чем слабее юнит, тем сильнее эффект).

Биография



Solmyr был заключен в волшебную лампу более тысячелетия назад и настолько обрадовался своему освобождению, что поклялся вечно служить спасшему его человеку. По иронии судьбы этим человеком оказался Gavin Magnus - бессмертный владыка Бракады.

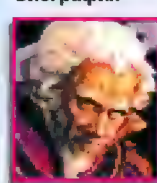
THEODORUS

| | |
|------------------|-----------------------------------|
| Раса | Человек |
| Пол | Мужской |
| Начальные навыки | Basic Wisdom, Basic Ballistics |
| Атака | 0 |
| Защита | 0 |
| Магическая сила | 2 |
| Знания | 3 |

Уникальная способность

Theodorus увеличивает атаку и защиту всех Magi и Arch Magi, которыми он командует, после достижения четвертого уровня.

Биография



Theodorus - один из самых сильных магов, которых можно найти в Бракаде, поэтому к нему совершают паломничества другие волшебники, которые желают обрести новые магические знания.



СИ

Коды для РС

Enemy Infestation

Чтобы попасть в режим кодов, просто введите один из них в любой момент игры. Только помните, что коды не действуют в режиме паузы. После ввода кодов не забудьте нажать <Enter>.

Всех вылечить:

Gsaheal

Заглянуть во все комнаты:

Gsarooft

Убить пришельцев:

Gsaswap

Победить на уровне:

gsawin

Gsakill — уничтожить выделенные характеры.

Gsastop — останавливает и пришельцев, и колонистов, которые после активизации этого кода не могут даже пошевелиться. Для того чтобы выйти из своеобразного режима паузы, просто введите код еще раз.

Дополнительное оружие:

Gsabog — после того как вы подберете это оружие, у вас появится дополнительная защита и возможность запереть двери.

Gsакknife — после того как вы подберете нож, вы станете невидимым для пришельцев.

Дополнительные солдаты:

Gsacmdr — появляется командир.

Gsamedi — появляется медик.

Gsaboff — появляется техник.

Speed Busters

Choperview — В нижнем левом углу маленькая карта сменится на камеру «вид сверху».

Fulofit — дает бесконечную nitro, если вы успеете ввести код на старте.

Tagkiller — каждый нагнец, который хотя бы заденет вас в ходе гонки, автоматически оказывается на старте. Вы должны успеть ввести код на старте.

Notimelim — ненавистные шес-роит'ы в аркадном режиме будут

деактивированы. Вы должны ввести код на старте.

Thief: The Dark Project

Код работает только в v1.33.

Пропустить уровень: Чтобы закончить уровень, достаточно в любой момент нажать следующую комбинацию клавиш «Control-Alt-Shift-End».

Sim City 3000

Для того чтобы вызвать секретное окошко, в котором можно набирать коды, нажмите следующую комбинацию клавиш <Ctrl>+<Shift>+<Alt>+<C>.

Код: I am weak

Результат: можно совершенно бесплатно строить здания, размечать зоны, проводить дороги и водопровод, сажать деревья и изменять ландшафт.

Код: call cousin Vinnie

Результат: у вас появится дополнительный (самый полезный и молчаливый) советник, у которого можно занимать

любые суммы денег без лишних вопросов.

Код: zyxwvu

Результат: Чтобы этот код подействовал, я бы посоветовал для начала набрать **call cousin Vinnie**. В этом случае в качестве наградного здания у вас появится великолепный замок, который очень благотворно влияет на близлежащие зоны.

Код: garbage in, garbage out

Результат: становятся доступны все здания, так или иначе связанные со складированием и переработкой мусора.

Код: power to the masses

Результат: становятся доступны все электростанции.

Код: water in the desert

Результат: становятся доступны все «водопроводные» здания.

Код: Salt on

Результат: в водоемах оказывается соленая вода.

Код: Salt off

Результат: в водоемах оказывается свежая вода.

Код: Terrain one up (Terrain ten up)

Результат: уровень земли поднимается.

Код: Terrain one down (Terrain ten down)

Результат: уровень земли опускается.

Код: pay tribute to your king

Результат: все награжденные здания становятся доступны.

Код: I love red tape

Результат: становятся доступны все заводы.

Код: let's make a deal

Результат: сразу же поступает деловое предложение от мэров соседних городов.

Код: nerdz rool

Результат: высокотехнологичная индустрия.

СИ

PRO BOARDER™





ОРКИ-ZERGI

КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

еженедельные турниры

Две минуты ходьбы от метро «Шаболовская»
130 компьютеров (никаких тормозов, ни в какой игре)

Только у нас Вы можете сыграть по сети в
StarCraft, BroodWar 1.05, Heroes III

Только у нас Вы найдете себе достойных противников

Только здесь Интернет по цене 35 рублей в час
(это дешевле, чем мандарины)

Клуб работает круглосуточно без сна и отдыха,
без праздников, выходных и обедов

ВНИМАНИЕ!

Суперцена для фанатов!

14 РУБЛЕЙ В ЧАС!

50 РУБЛЕЙ ЗА НОЧЬ!

Для ОСОБО ЗЛОБНЫХ!
К Вашим услугам профессиональная команда!

Мы не знаем себе равных в таких играх, как: Quake 2, StarCraft, Need for Speed, Heroes III.

Приглашаем всех желающих зазубрить мечи об «наши немецкие кости».

Наш адрес:
ул. Донская, д. 24
Телефоны для справок:
(095) 955-9018
(095) 955-9074
(095) 955-9076
E-mail: orki@cityline.ru

В нашем клубе постоянно проводятся 4-х лиговые турниры С ПРИЗАМИ!

Самые крутые игроки смогут принять участие в соревнованиях PGL — крупнейшем международном чемпионате.

Подробности на нашем сайте

<http://www.club.orky.ru>



АНКЕТА

Уважаемый читатель! В этом номере мы публикуем анкету. Заполнив и отослав ее, вы можете сделать наш журнал интереснее и лучше. Надеемся, что Вы проявите активность и выскажете свое мнение по поводу журнала. Тем более, что среди участников анкетирования будут разыграны призы: игры, джойстики, видеокарты. А главное - супер-приз.

СУПЕР-ПРИЗ!

Поездка на выставку компьютерных игр в Токио!

Анкеты присылайте по адресу:
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»

ВАШ ВОЗРАСТ

- ☐ До 10 лет
☐ 10-13
☐ 14-15
☐ 16-17
☐ 18-20
☐ 21-23
☐ 23-25
☐ 25-30
☐ 30-40
☐ Старше 40

ПОЛ

- ☐ Муж.
☐ Жен.

ВАШЕ ОБРАЗОВАНИЕ

- ☐ Получаю среднее
☐ Среднее
☐ Получаю высшее
☐ Высшее

КАКИЕ ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ВЫ ИМЕЕТЕ?

- ☐ PC
☐ Sony PlayStation
☐ Nintendo 64
☐ Другое _____

ЕСЛИ ВЫ ИМЕЕТЕ PC, КАКОЙ У НЕГО ПРОЦЕССОР?

- ☐ Pentium III
☐ Pentium II
☐ Pentium MMX
☐ Pentium
☐ 486
☐ Другое _____

ЕСТЬ ЛИ У ВАС 3D-АКСЕЛЕРАТОР?

- ☐ Да
☐ Нет

ЕСТЬ ЛИ У ВАС МОДЕМ?

- ☐ Да
☐ Нет

КАК ДАВНО ВЫ ИГРАЕТЕ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?

- ☐ До 1 года
☐ От 1 до 2 лет
☐ От 2 до 3 лет
☐ От 3 до 5 лет
☐ Больше 5 лет

ВАШИ ЛЮБИМЫЕ ЖАНРЫ?

- ☐ Стратегии в реальном времени

- ☐ Пошаговые стратегии
☐ Авиационные симуляторы
☐ Космические симуляторы
☐ Квесты
☐ 3D-экшены
☐ Спортивные игры
☐ Ролевые игры
☐ Драки (Файтинги)
☐ Бродилки/аркады

ВАША ЛЮБИМАЯ ИГРА?

1. _____
 2. _____
 3. _____

КАК ЧАСТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ ИГРЫ?

- ☐ Каждый месяц
☐ Раз в два месяца
☐ Раз в три месяца
☐ Реже

СКОЛЬКО ПРИМЕРНО ИГР ВЫ КУПИЛИ В НОВОМ 1999 ГОДУ?

- ☐ 1-2
☐ 3-4
☐ 5-6
☐ 7-10
☐ Более 10

СКОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННЫХ ИГР ВЫ КУПИЛИ?

- ☐ 0
☐ 1-2
☐ 2-5
☐ больше 5

КАКИЕ РОССИЙСКИЕ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ ВЫ КУПИЛИ?

1. _____
 2. _____
 3. _____
 4. _____
 5. _____
☐ Никакие

РАСПОЛАГАЕТЕ ЛИ ВЫ ДОСТУПОМ В INTERNET?

- ☐ Да
☐ Нет

ПОСЕЩАЕТЕ ЛИ ВЫ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ?

- ☐ Да, часто
☐ Да, но редко

- ☐ Не посещаю клубов

КАКИЕ ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАНИЯ ВЫ ПОКУПАЕТЕ?

- ☐ Великий Дракон
☐ Видеоигры
☐ Игромания
☐ Навигатор Игрового мира
☐ Хакер
☐ Game.exe
☐ Official PlayStation Magazine
☐ MegaGame

КАКИЕ ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАНИЯ ВЫ ЧИТАЕТЕ, НО НЕ ПОКУПАЕТЕ?

- ☐ Великий Дракон
☐ Видеоигры
☐ Игромания
☐ Навигатор Игрового мира
☐ Хакер
☐ Game.exe
☐ Official PlayStation Magazine
☐ MegaGame

СКОЛЬКО ДЕНЕГ ВЫ ТРАТИТЕ НА ПОКУПКУ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ В МЕСЯЦ?

- ☐ 20-40 руб
☐ 40-60 руб
☐ 60-80 руб
☐ 80-100 руб
☐ 100-120 руб
☐ 120-150 руб
☐ 150-200 руб
☐ более 200 руб

КАКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИЗДАНИЯ ВЫ ЧИТАЕТЕ?

- ☐ Домашний компьютер
☐ Компьютерра
☐ Компьютер Пресс
☐ Мир ПК
☐ Internet
☐ Мир Internet
☐ Планета Интернет
☐ Подводная Лодка
☐ Хард & Софт
☐ PC Magazine
 Другое _____

КАКОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ ВЫ СЧИТАЕТЕ САМЫМ НЕИНТЕРЕСНЫМ?

КАКОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ

**ВЫ СЧИТАЕТЕ САМЫМ
ИНТЕРЕСНЫМ?**
**КАК ЧАСТО ВЫ
ПОКУПАЕТЕ «СТРАНУ ИГР»?**

- ☐ Каждый номер (два раза в месяц)
- ☐ Примерно через один номер (один раз в месяц)
- ☐ Реже

**КАК ЧАСТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ
ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»
С ДИСКОМ?**

- ☐ Всегда покупаю журнал только с диском
- ☐ Примерно через один номер
- ☐ Реже, чем через один номер
- ☐ Вообще не покупаю журнал с диском

**СКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК КРОМЕ
ВАС ЧИТАЕТ ВАШ
ЭКЗЕМПЛЯР ЖУРНАЛА?**

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ Больше 3

**КАК ВЫ ОЦЕНИВАЕТЕ
КАЧЕСТВО СТАТЕЙ?**

- ☐ Отличное
- ☐ Хорошее
- ☐ Плохое
- ☐ Очень плохое

**ВАШИ ЛЮБИМЫЕ
АВТОРЫ В «СТРАНЕ ИГР»?**

1. _____
2. _____
3. _____
- ☐ нет таких

**ОТМЕТЬТЕ, КАКИЕ ИЗ РУБРИК
ВАМ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫ?**

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железные новости
- ☐ Хит
- ☐ X-Files
- ☐ Специальный репортаж
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Письма

**ОТМЕТЬТЕ, КАКИЕ ИЗ РУБРИК
ВАМ НАИМЕНЕЕ ИНТЕРЕСНЫ?**

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железные новости

- ☐ Хит
- ☐ X-Files
- ☐ Специальный репортаж
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Письма

**КАКИЕ РАЗДЕЛЫ ЖУРНАЛА
ВЫ ВООБЩЕ НЕ ЧИТАЕТЕ?**
**НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ
ОФОРМЛЕНИЕ «СТРАНЫ ИГР»?**

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Не очень
- ☐ Раньше было лучше

**НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ
НАШ НОВЫЙ БОЛЬШОЙ ФОРМАТ?**

- ☐ Да, нравится
- ☐ Вначале не очень нравился, а сейчас нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Не нравится
- ☐ Мне все равно

**ОФОРМЛЕНИЕ КАКОЙ
РУБРИКИ ВАМ НРАВИТСЯ?**
**ОФОРМЛЕНИЕ КАКОЙ
РУБРИКИ ВАМ НЕ НРАВИТСЯ?**
**КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, НУЖНО ЛИ
ДЕЛАТЬ У «СТРАНЫ ИГР»
ГЛЯНЦЕВУЮ ТОЛСТУЮ ОБЛОЖКУ,
ЕСЛИ ПРИ ЭТОМ ЦЕНА ЖУРНАЛА
УВЕЛИЧИТСЯ НА 4 РУБЛЯ?**

- ☐ Да, нужно делать гляцевую обложку
- ☐ Нет, пусть журнал будет с такой же обложкой
- ☐ Мне все равно

НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ НАШ CD-ROM?

- ☐ Нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Совсем не нравится

**СТАНОВИТСЯ ЛИ ЖУРНАЛ В
ПОСЛЕДНИЕ 2-3 МЕСЯЦА ЛУЧШЕ?**

- ☐ Да
- ☐ Нет, остается таким каким и был
- ☐ Стал хуже

**ЕСЛИ ВЫ СЧИТАЕТЕ, ЧТО ЖУРНАЛ
СТАНОВИТСЯ ХУЖЕ, ТО ПОЧЕМУ?**
**КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ТОМУ,
ЧТО НАШ ЖУРНАЛ СТАЛ
ВЫХОДИТЬ 2 РАЗА В МЕСЯЦ?**

- ☐ Мне нравится, что журнал выходит 2 раза в месяц
- ☐ Лучше, если бы журнал выходил 1 раз в месяц и был в 2 раза толще
- ☐ Мне все равно

**ДОСТАТОЧНО ЛИ «СТРАНА ИГР»
ПИШЕТ О РУССКИХ ИГРАХ?**

- ☐ Достаточно
- ☐ Мало, нужно больше
- ☐ Очень мало, нужно больше
- ☐ Много, нужно меньше
- ☐ А кому это нужно?

**КАКИЕ РАДИОСТАНЦИИ
ВЫ СЛУШАЕТЕ?**

- ☐ Радио 101
- ☐ Европа Плюс
- ☐ Максимум
- ☐ Русское Радио
- ☐ Серебрянный дождь
- ☐ Станция 106.8
- ☐ Хит FM
- ☐ Не слушаю радио
- ☐ Радио — это что такое?

ГОРОД В КОТОРОМ ВЫ ЖИВЕТЕ
**СКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК ЖИВЕТ В
ВАШЕМ ГОРОДЕ?**

- ☐ Менее 100 000
- ☐ 100-300 000
- ☐ 300-500 000
- ☐ 500- 1 000 000
- ☐ Около 1 000 000
- ☐ Более 1 000 000

ФАМИЛИЯ
ИМЯ
E-MAIL (ЕСЛИ ЕСТЬ):
АДРЕС (С ИНДЕКСОМ):



НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION

Адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Рязанский пр-т, 46, корп. 3), ВИСТ (тел. 159-4001), ДИАЛ ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст. м. "Юго-Западная", "Ленинский проспект"), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст. м. "Юго-Западная"). Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156; ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

о вопросам оптовых закупок
условий работы
сети «1С:МУЛЬТИМЕДИА»
брашайтесь в фирму «1С»:

23056, Москва, а/я 64,
п. Селезневская, 21,

ел.: (095) 737-92-57
факс: (095) 281-44-07

dmin1c@1c.ru, www.1c.ru

Страшная история,
случившаяся с
котом по имени
Мышьяк,
заставила
компанию «1С»,
«Геймос» и студию
«Пилот» отложить все
дела и выпустить
дополнительную миссию
к игре 1С:Геймос «Братья
Пилоты. По следам
полосатого слона».

Еще одно дело
расследуется
братьями Пилотами.
В беду попал их друг
и домашний
соратник - кот
Мышьяк,
похищенный
поваром-
испытателем
Сумо для
безответственных
кулинарных
экспериментов. Будьте
готовы к сложным
ситуациям, иначе будет
готов
Мышьяк с картофельным
гарниром.



1С

GAMOS

PILOT

МОСКОВСКАЯ АНИМАЦИОННАЯ СТУДИЯ

© 1998 Фирма «1С»
© 1998 Компания «GAMOS»
© 1998 Студия «PILOT»

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ВВЦ, пав. «Центральный»,
ярмарка «Компьютеры от Я до А»
ул. Смоленская, 24А, маг. «АЮ+»
(м. «Речной Вокзал»)
ул. Кузнецкий мост, 12
(м. «Кузнецкий мост»)
ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон»
(м. «ВДНХ»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ),
«Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50,
Маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия,
1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон
фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1»
(м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг.
«Рамстор-2»
(м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-
Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг.
«Селена 12»
(м. «Кузьминки»)
ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига»
(м. «Академическая»)
Ленинский пр-т, 62/1,
маг. «Кинолюбитель»,
(м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17,
стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом
Игрушки»
(м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Пушкина, 113
ул. Щетинкина, 59
Алматы
ул. Фурманова, 42
ул. Маркова, 44, оф. 315
Ангарск
квартал 278, 2, 3 эт.
Армавир
ул. Ковтюха, 264
Архангельск
ул. Тимме, 7
Барнаул
ул. Деповская, 7
пр. Ленина, 106, оф. 323
Березники
пр-т Ленина, 12А
Биробиджан
ул. Шолом-Алейкейма, 25
маг. «Аудио-Видео»
Братск
ул. Депутатская, 17
Брянск
ул. III Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,
маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Московская, 11
Дубна
ул. Векслера, 11, маг. «Эврика»
Екатеринбург
ул. Мира, 28
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. «Мысль»
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А
Иркутск
ул. Урицкого, 4,
маг. «Мир Компьютеров»
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15
Киров
ул. Московская, 12
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
пр-т Мира, 37
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и
техники»
Курган
ул. Красина, 55
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
ул. Воровского, 15А
пр-т Ленина, 7А
Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижегород
ул. Менделеева, 17П
пр. Победы, 6
Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32
ул. Б. Покровская, 66
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
пр. К. Маркса, 20
Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
ул. Б. Хмельницкого, 5-1
Ноябрьск
ул. Киевская, 8
Одесса
ул. Жуковского, 34
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевицкая, 75, оф. 200
ул. Большевицкая, 75, оф. 509
ул. Большевицкая, 101,
маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15
Комсомольский пр-т, 37-47
ул. Ленина, 66, «ГосНИИУМС»
Пятигорск
ул. Московская, 84
Рига
ул. Дзержинский, 14
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
ул. Ершовского, 3-219
ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги»
(Самарская площадь)
Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131,

маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр «Кей»
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОд»
Невский пр-т, 28,
«Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная, 12,
маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MapCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3
Саратов
3-я Дачная,
Компьютерный салон «Вавилон»,
«ТЦ Поволжье»
Симферополь
ул. Шпальанской, 7/9
Смоленск
ул. Октябрьской революции, 13
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Сочи
ул. Советская, 40
Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Сыктывкар
ул. Коммунистическая, 62
Таллинн
ул. Пунане, 16,
Компьютерный салон «IBEKs»
Тольятти
ул. Ленинградская, 53А
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Химки
Юбилейный пр-т, 60
Чебоксары
ул. Хузангая, 14
Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»
Череповец
Советский пр., 30Б,
маг. «Виртуальная реальность»
Чита
ул. Амурская, 91
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,
маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»);
«М. видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»);
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Диал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мимуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Куретная, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопрудная, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»);
ул. Новослободская, 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»);
«Компьюлиник»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»);
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»